Tot.454

《荒野大镖客》回顾·二十周年纪念！GBC的20个豆知识

游戏机实用技术

VGTime



编辑非常荐

离乡人

这是宫崎英高出品的温馨生活剧你信么？

特别企划

撞脸or玩梗？

游戏角色的诞生与他们的原型

特别企划

群星归位之时

克苏鲁神话的起源与发展

攻略透解

荒野大救赎II

故事任务金牌攻略+100%完成度指南

成就奖杯堂

恶魔城X合集

月下夜想曲&血之轮回

克苏鲁的呼唤

主线流程+全成就/白金指南

附赠
岁月拼盘 怀旧别册

ULTRA CONSOLE GAME

2018.11B 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
22>
9 771008 060006

游戏机实用技术
2018年第22期
Tot.454

【攻略透解】荒野大救赎II·克苏鲁的呼唤【特别企划】克苏鲁神话的起源与发展·游戏角色的诞生与他们的原型

中国游戏人二十年
是我们一起前行的轨迹



《主机游戏二十年》
老照片征集









不知不觉，UCG 已经 20 岁了，在年末将至之际，我们有一个重头内容正在紧张制作当中，那就是以主机游戏界为题材的**《主机游戏二十年》**。

这本特刊将会完全以主机游戏中的人和事为主题，其中会有一个老照片版块，专门用于刊载那些记录了国内主机游戏发展时刻的精彩照片，用图像的方式，来唤回属于你我的宝贵回忆。

鉴于电子游戏多年来在国内的境况并不理想，并没有太多的官方渠道可以获得这类照片，所以我们在 **VGtime** 上向各位读者征集过那些承载着大家珍贵岁月片段的老照片，得到了很热烈的回应。

考虑到有部分读者可能并没有通过网络渠道关注我们，因此在本期杂志上，我们也再次向大家征集关于主机游戏的老照片，让更多的读者有机会把他们主机游戏玩家生涯中的精彩时刻，分享给所有的玩家们，让我们能够重温那段已经远去的时光。

请把你认为最满意的老照片，通过邮件发送到 **20vg@vgtime.com** 邮箱，如果照片被选中，我们会第一时间给予回复。

期待能看到大家分享更多你们游戏生活中的轨迹。

TV GAME半月刊
2018.11B



Rockstar Games, Inc. ©2005-18. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R* are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive.

总第 454 期

COVER STAFF
封面用图：荒野大救赎II
封面设计：雷普利

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市西域图文设计有限公司
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 11 月 16 日
定价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

攻略透解



P25
荒野大救赎 II

攻略透解



P64
克苏鲁的呼唤

特别企划



P100
游戏角色的诞生与他们的原型

游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站
009 热点追踪

前线狙击
011 女神异闻录Q2 新影院迷宫
016 绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆
018 正当防卫4
021 任天堂明星大乱斗 特别版
024 黄金眼

游技术
NOW PLAYING

攻略透解
025 荒野大救赎 II
064 克苏鲁的呼唤
072 游戏进行时
编辑非常荐
074 最终幻想 世界 加强版
078 离乡人
成就奖杯堂
080 恶魔城X合集 月下夜想曲&血之轮回
087 大男的荒海历险

游深度
CULTURES OF GAMER

090 游朝忆日
092 游戏兵工厂
特别企划
096 群星归位之时——克苏鲁神话的起源与发展
100 撞脸or玩梗？——游戏角色的诞生与他们的原型

106 ASAP情报中心
111 天下聚会
114 读编往来
116 小编寄语
119 新作发售表

让我们红尘作伴
活得潇潇洒洒~
策马奔腾
共享人世繁华~

又回来了
拆迁办
贝尔蒙特家族

在永恒宅邸拉莱耶，
长眠的克苏鲁
候汝入梦

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

女神异闻录Q2 新影院迷宫	11

NS

精灵宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布	视频
假面骑士 巅峰乱斗	视频
任天堂明星大乱斗 特别版	21 视频
最终幻想 世界 加强版	74

PS4

COD 黑色行动4	24
大男的荒海历险	87
恶魔城X合集 月下夜想曲&血之轮回	80
辐射76	视频
古墓丽影 暗影	视频
荒野大救赎 II	25 视频
绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆	16
克苏鲁的呼唤	64
离乡人	24 78
杀手47 2	视频
无人天空	73
邪恶深处2	72
战地5	视频
正当防卫4	18
最终幻想 世界 加强版	74

XOne

COD 黑色行动4	24
辐射76	视频
古墓丽影 暗影	视频
荒野大救赎 II	25 视频
克苏鲁的呼唤	64
杀手47 2	视频
无人天空	73
邪恶深处2	72
战地5	视频
正当防卫4	18
最终幻想 世界 加强版	74

出神入化的劳拉小姐姐
《古墓丽影 暗影》邪道速通
十九世纪末的不法者颂歌
《荒野大救赎Ⅱ》评测

454期视频集合　　bilibili

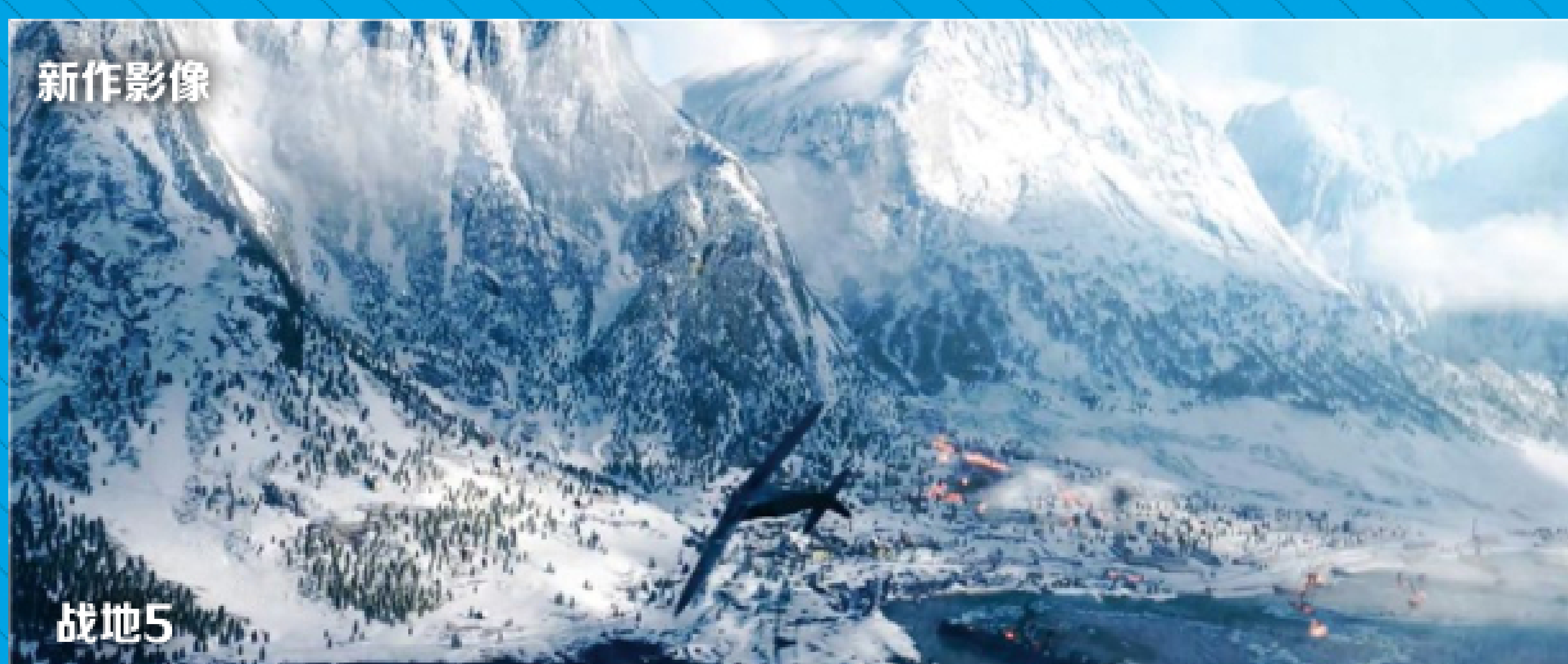
现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

热血最强
《古墓丽影 暗影》
邪道攻略

游戏黄金眼
《荒野大救赎Ⅱ》
评测

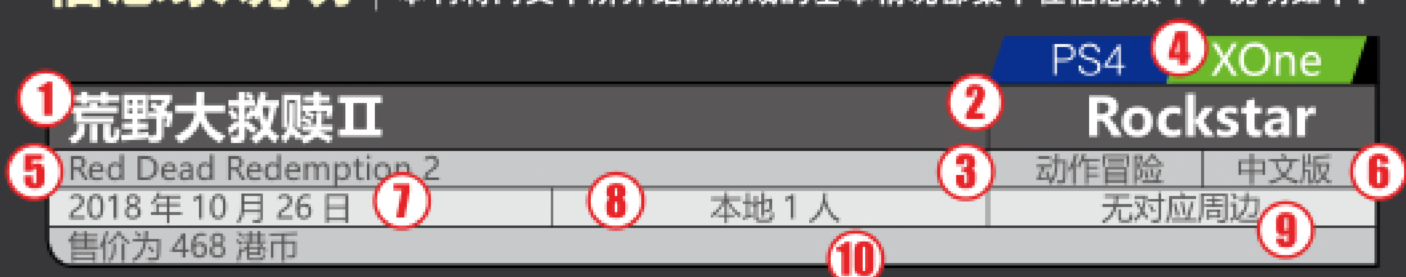
特别收录
《荒野大救赎》
vs《荒野大救赎Ⅱ》
动画细节对比

新作影像集锦
战地 5
杀手 47 2
辐射 76
任天堂明星大乱斗 特别版
假面骑士 巅峰乱斗
精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布

电影前线
蜘蛛侠：新宇宙
魔剑少年

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

TOPIC

“过时的愚人节笑话”《暗黑破坏神 不朽》引起轩然大波

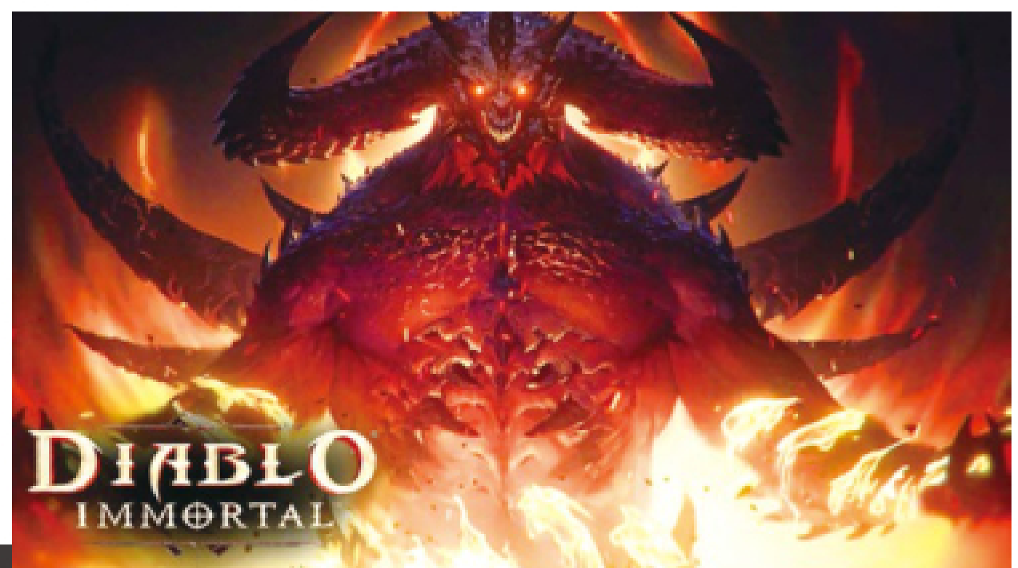
每年的暴雪嘉年华无论对于暴雪还是暴雪粉丝来说都是个大日子，然而今年，这个“大日子”没有给各位带来快乐，手游《暗黑破坏神 不朽》（以下简称为《不朽》）的公布、玩家对此的反应以及暴雪官方失败的公关使得今年的暴雪嘉年华变成了另一种意义上的“狂欢”。无论是本作制作人 Wyatt Cheng 的那句“你们难道没有手机吗”，热心粉丝“Dontinquire”的“愚人节笑话”，还是本作宣传片最高达 40 万的差评，都将成为今后很长一段时间玩家之间的谈资。

作为当晚嘉年华的压轴，实际上很多暴雪粉丝早已对本作的公布做好了心理准备，然而出乎大家意料的是，本作反而成为了当晚惟一公布的“《暗黑破坏神》系列”新作。而当晚觉得“大吃一惊”的不仅仅只有玩家，还包括了暴雪自己：在游戏公布后的第二天，本作项目总负责人 Allen Adham 在接受访问时表示，在原来暴雪高层的预期中，玩家的反应应该和当年《炉石传说》公布时那样，是更加正面和积极的，而不是如潮的差评。

将时针拨回到今年的 10 月 17 日，《暗黑破坏神》的官方博客发布了一条消息，表示已经有多个系列相关的计划正在开发中，并且会在今年的暴雪嘉年华上“透露一些相关的新情报”。这一下子将粉丝们的期待值给提高了，知名外国论坛 4chan 上的“内部人士”更是透露了更多让粉丝们激动的消息：《暗黑破坏神 II》重制版、新作《暗黑破坏神IV》和玩家们意料之中的《暗黑破坏神》手游。结果最后玩家们等到的却只有一个手游，没有新作，也没有重制版。而在舞台上，制作人 Wyatt Cheng 那句语气略显滑稽的“Do you guys not have phones？”（你们难道没有手机吗？）更是将玩家的愤怒推到最高峰。之后所发生的一切仿佛都顺理成章：“Do you guys not have phones？”迅速了成为了一个梗，敢怒敢言的红衣光头男成为了玩家的英雄，甚至还出现了玩家喜闻乐见的“删差评”事件。本作宣传片的差评数后来从巅峰时期的 40 万变成了现在的 24 万，不少玩家认为这是暴雪在“控制评论”，后来官方澄清这只是“删掉了单一用户的重复评论”，然而玩家对这种说法并不买账。

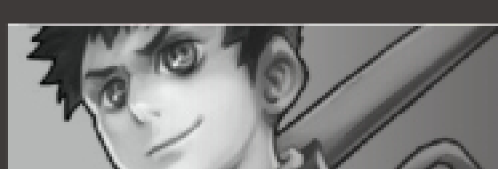
除了对于自己喜欢的游戏沦为手游不满以外，作为暴雪和网易共同研发的游戏，不太被国外玩家所熟悉的网易也成为了国外玩家攻击的对象。有国外玩家误以为本作是网易另一款手游的“换皮游戏”，事实证明这只是外国网友们的误解而已。也有不少国外玩家认为，网易其实是一家经常抄袭其他厂商游戏的开发商，暴雪曾经以出产高品质游戏所著称，甚至会为了游戏品质不惜砍掉大型项目，如今却和大资本企业“狼狈为奸”，推出这么一款“换皮手游”并将其当作是嘉年华上的压轴游戏。

不过对于投资方来说，本作的公布到底是喜还是忧依然是个未知数。虽然部分核心玩家们不愿意承认，但手机平台的确是现在市场占据份额最大的游戏平台，因此本作的公布可谓是众望所归，对于投资方来说也应该是喜闻乐见。然而在暴雪嘉年华后，动视暴雪的股价立即下跌了 7%，而在几天后动视暴雪公布了第三季度财报，在透露活跃用户从原来的 3.52 亿下降到 3.45 亿后，其股价又暴跌了 10%：在暴雪嘉年华前的 11 月 2 日收市时，其股价为 68.99 美元，而截止到 11 月 12 日收市，股价却已经跌到了 54.45 美元。



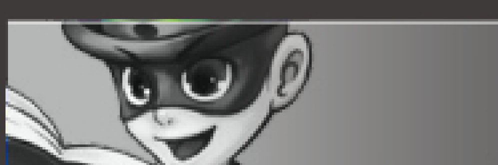
编辑围观 COMMENTS

北山杉



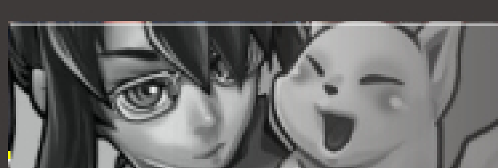
《炉石传说》成功后，暴雪将更多 IP 搬到移动端的做法其实并无太大问题。但毕竟“暴雪出品，必出精品”，移动端再如何精品化终归有其局限，何况这次被动刀的还是从 PC 发家的《暗黑破坏神》，原本期待着《暗黑 4》的玩家对此抱有意见实属正常。

稀饭



虽然从整件事情的发展来看，《不朽》似乎的确不是一个很好的商业选择，但从玩家的整体反应来分析，与其说是游戏本身不能够被接受，倒不如说是暴雪在展现这款作品时采用的策略太过差劲，这也暴露了暴雪管理层近年最严重的问题：他们离玩家太远了。

三日月

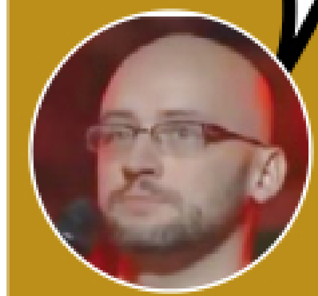


这次暴雪最错的一点是选择了一个非常错误的时机开公布这款游戏。从玩家的角度来看，这件事的最大好处就是：之前开发商在老玩家和盈利之间往往会选择后者，而从这次的事件看来，之后再次面对这种选择时，他们可要再三考虑了。

●NEWS
●EDITORS'OPINIONS
●NEWS REVIEW
●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

业界声音 THE VOICE

这是一个过了时的愚人节玩笑吗?



Dontinquire
红衣光头哥

在2018年暴雪嘉年华上，一名穿着2017年嘉年华“《暗黑破坏神》系列”独家款式红色衬衫的光头小哥，在手游《暗黑破坏神 不朽》公布后的问答环节向制作人问出了如上的问题。由于嘉年华是全球直播的缘故，这位敢怒敢言的小哥瞬间成为了暴雪粉丝心目中的英雄。

《彩虹六号 围攻行动》自我和谐引玩家不满

不知不觉间，2015年发售的《彩虹六号 围攻行动》即将迎来它的第三年第四赛季，游戏人数在不断增加的同时，育碧也准备将本作带进新的地区。在11月初的时候，育碧官方宣布游戏中的一些视觉元素将发生变化，以适应审核严格的某些地区，并保证本作能够顺利进入这些地区。值得注意的是，这些改动将应用在所有地区的所有版本。游戏内容针对地区审核来进行修改并不是什么新鲜事，例如Value的《反恐精英 全球冲突》和《Dota2》都有类似的改动，但这些改动都只针对特定地区的版本，而不是所有版本。育碧对此的解释是，美术风格的变化会对游戏的开发产生巨大的影响，而对于像《彩虹六号 围攻行动》这种面向直播的多人游戏来说，单一的全球版本可以减少很多不必要的工作量。

对这个即将到来的改动，很多国外甚至是国内玩家都表达了自己的不满，在Steam商店上更是有不少玩家给本作打了差评。“玩家反感的原因并不是这些改动，而是改动背后的原因。这仅仅只是为了让游戏进入某个特定地区的市场而已，这是很多玩家所不能接受的。”一位玩家如是说道。





▲部分的修改内容。

CALENDAR 周·游记

2018.11
NOV

星期三 7

●Take Two宣布自10月26日发售以来，《荒野大镖客Ⅱ》全球累计出货量已突破1700万。值得一提的是，本作仅用了8天的时间就超过了发售8年的《荒野大镖客》初代的1500万出货量。

●Koei Tecmo宣布《奈尔克与传说的炼金术士们 新大地之炼金工房》的发售时间将会延期，本作原定于2018年12月13日中日文版同步发售，现日版延期至2019年1月31日，中文版则延期至2019年3月26日发售。

●Square Enix公布2019财年第二季度财报，财报显示公司在上半财年营业额达到了1122.34亿日元，同比减少15.0%，主营业务利润达到了100.77亿日元，同比减少61.0%。

星期四 8

●Falcom公布了本财年(2017年10月1日～2018年9月30日)的财报，其中提到下一财年，也就是明年9月30日前，“《伊苏》系列”新作将会发售。

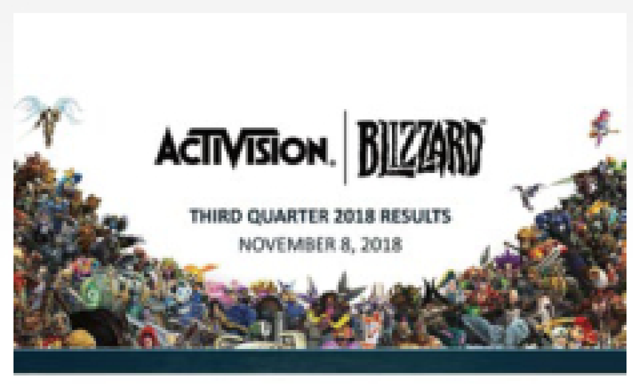
●《勇者斗恶龙 建造者2破坏神席德与空荡岛》的PS4中文版将于明年1月24日发售。

●Take Two公布2019财年第二季度财报，营收较去年同期增长了11%，达4.92亿美元。同时，公司也顺利从去年270万美元的亏损变为了2540万美元的利润，然而这仍低于公司的预期。

●Square Enix举行《最终幻想15》特别直播，在直播会上宣布大型更新《未来黎明》终止开发，原定四个全新章节的DLC，将只有《艾汀篇》会继续按计划推出。另外本作的监督田畑端也宣布已从Square Enix离职。

星期五 9

●动视暴雪公布了2019财年第三季度的财报，报告显示公司在第三季度的总收入为15.1亿美元，同比下滑7%，预订收入为16.6亿美元，同比下滑13%，同时月活跃用户也有所下降，但净利润却增长了38%，达2.6亿美元。



星期六 10

●著名游戏行业研究机构Superdata发表报告称在今年第三季度中，全球各大游戏订阅服务总收益达到2.73亿美元。总收益中52%来自于索尼的PlayStation Now，这项服务在第三季度营收达到了1.43亿美元。其次是EA，其三大订阅服务：EA Access、Origin Access以及Origin Access Premier，其总收入达到9000万美元。

星期日 11

●据Square Enix官网显示，《最终幻想15》全球销量已经突破840万，这也使得本作成为系列历史上销售速度最快的作品。上一个纪录的保持者是《最终幻想8》，但它用了4年时间才达到810万。

星期一 12

●知名制作人小岛秀夫在接受外媒采访时表示2016年公布的《死亡搁浅》已经可以游玩，并进入了打磨阶段。小岛秀夫还表示这将是一款前所未有的游戏。

●BNEI公布《皇牌空战7》的中文实体版限定版将在1月17日发售，限定版将包括游戏本体、季票、机体涂装、铁盒、美术设定集、贴纸和刺绣胸章等内容。

星期二 13

●漫威漫画联合创始人斯坦·李因病去世，享年95岁。



新工作室加盟 微软 Xbox X018 发布会总结

在北京时间 11 月 11 日凌晨，微软 Xbox X018 发布会召开。除了公布了众多第一方和第三方游戏的全新内容展示以外，Xbox Game Pass 更是一口气增加 16 款游戏。以下为本次发布会的重点内容总结：

·XGP 新增十六款游戏，其中包括了《绝地求生》、《地狱之刃》、《混沌特工》、《精灵与森林》，以及还没发售的《精灵与萤火》、《变异元年》等游戏。





· 微软独占游戏《除暴战警 3》在经历过多次延期后终于确定将于明年 2019 年 2 月 15 日发售，现场还公布了对应 5 对 5 的多人对战模式。

·《王国之心III》、《JUMP 战队》、《正当防卫 4》公布了最新预告片,《鬼泣 5》公布了名为“Void“的练习模式。

·《盗贼之海》公布了新模式“竞技场模式”，而《腐烂国度 2》则公布了大型免费更新“Zed Hunter”，后者将在今年 11 月 16 日上线。

· Mojang 宣布《我的世界》中的“Marketplace”自制售卖项目合作方拓展到 77 个,创收达到了 1300 万美元。同时发布的还有熊猫更新包。

·《古墓丽影 暗影》“煅炉”模式公布最新预告，除了新区域和新故事以外，DLC 还将加入合作模式。DLC 已于 11 月 13 日上市。

· XOne 首批键鼠支持游戏公布，更新已于 11 月 14 日推送，首批支持游戏包括了最近发售的《战锤 末世鼠疫 II》以及人气极高的《堡垒之夜》。雷蛇还宣布将与微软合作全新种类的主机键盘设备。

· 针对残障人士设计的 Xbox 自适应手柄已经发售，售价 99.99 美元。





·《地铁 流亡》公布名为“斯巴达”的限定版，内容包括角色雕像、狗牌、明信片、艺术册和季票等内容，价格为 149.99 美元（不包括游戏）和 249.99 美元（包括游戏）。限量 4000 款，将在明年 2 月 22 日和游戏同步发售。

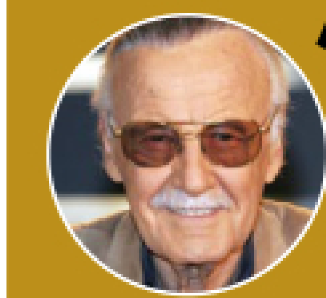
·《极限竞速 地平线 4》公布首款大型 DLC《财富岛》，预定将于 12 月 13 日发售。

·曾开发制作“《永恒之柱》系列”和《辐射 新维加斯》的黑曜石工作室和“《废土》系列”开发商 InXile 加盟微软第一方工作室，未来将为 Xbox 提供更加多样化的第一方游戏阵容。



业界声音 THE VOICE

Excelsior.



斯坦 · 李
漫威漫画联合创始人

漫威漫画联合创始人斯坦 · 李在美国当地时间 11 月 12 日早晨突发紧急情况被送往洛杉矶当地医院，后因抢救无效去世，享年 95 岁。1922 年出生在纽约的斯坦 · 李曾参与过漫威和 DC 的多本漫画制作，并缔造了诸如蜘蛛侠、夜魔侠、神奇四侠、奇异博士、浩克等诸多经典漫威角色，被不少读者称为“漫威之父”。Excelsior 原为拉丁语，意思为“精益求精”，是斯坦 · 李生前的座右铭。

文 鱼丸 编 纱迦 美编 01

《魔兽争霸III 重制版》将带来全新游戏体验

解密暴雪公司将如何对《魔兽争霸III 重制版》故事内容进行大改写

说起《魔兽争霸 III》，应该是许多资深老玩家心中永恒的经典。作为游戏史上最受欢迎的游戏之一，《魔兽争霸 III》的故事广为玩家乐道，影响力也得到了极大扩张。然而玩家心中也有诸多遗憾。好在暴雪公司再次将目光转向这款经典的RTS 游戏，在 11 月 3 日举办的暴雪嘉年华上正式公布将于明年初推出《魔兽争霸 III 重制版》，并且游戏将会出现大幅度的更新升级。

事实上，这次游戏重制不仅能够填补玩家心中的遗憾和情怀，更是给了开发者们一次重新理顺故事、并让故事核心紧随时代潮流的机会。故事作者克里斯蒂·高登（Christie Golden）和编辑贾斯丁·格鲁特（Justin Groot）在采访中更是透露了诸多关于《魔兽争霸 III 重制版》的诸多细节。

当被问及《魔兽争霸 III 重制版》的故事将会根据《魔兽世界》做何改编时，高登回应道："这次更像是将故事进行了扩展，当然，也会有一定程度的改编。"2009 年，高登写了《阿尔萨斯：巫妖王的崛起》一书，这是他根据《魔兽争霸 III》写的众多小说之一。据高登自己称，在小说的世界中，你可以写出更多背景故事，将某些场景描写得更细致，最重要的是可以根据自己的想法去无限扩展。"所以当他们邀请我参与游戏的重制时，我说，'我知道了。你们觉得根据我之前的小说内容再添加一些关键对白怎么样？'所以我们翻阅了小说，有时也会挑选一些关键性的台词加入游戏中，为游戏故事建立部分全新的内容。"高登回忆道。

在编辑格鲁特看来，《魔兽争霸 III》最初的故事内容都是整合在一起的，内容的总体调整计划很难形成，只能针对像希尔·瓦娜斯和吉安娜这些著名的角色做出调整，只有这些角色有更大的扩展空间。她们的角色和思想变化在《魔兽世界》和小说中已经有了更深层次的描述。"我们可以将这些内容重新用在《魔兽争霸 III 重制版》中。我们并不想让游戏时长成倍增加，但是我们正在尝试让所有内容看起来既条理清晰，又是一个紧密结合的整体。"据格鲁特透露，基本上所有的对白都进行了重新安排。

就目前的消息来看，这一次游戏可以说是进行了彻底的更新，创作者们也是做出了无数次选择。"游戏还在开发中，目前来看游戏中最大的改变是《冰封王座》篇章中吉安娜的父亲现身的场景。在当时的情景中普罗德摩尔将军非常残暴，这一时刻对吉安娜来说至关重要。正是有了这个情境，才让她发现自己的父亲无法阻挡，最终她还是放手让兽人杀死了自己的父亲。按照最初的剧情，并没有体现太多吉安娜的想法，她只是说了一句'好吧，你们可以杀死我的父亲'，这样就显得很草率。所以我们希望这一部分能够增添一些内容，更形象地体现出大家如今了解的吉安娜。"格鲁特详细说道。

"实际上我们重制了凯瑟琳·普罗德摩尔讲述吉安娜的一生时的画面场景，确保对白能够与玩家们如今在《魔兽世界》中看到的内容连起来。"高登补充道。

项目伊始，高登和格鲁特就全心扑在脚本的改造上，力求让整个故事以及对白看起来更符合情境。"基本上我都会重读自己的小说，把脚本和笔记都放在旁边。我会将脚本通读一遍，然后找



出需要修改的场景对其进行更新。有些对白确实看起来有些蠢，而且太现代，这种内容是会让玩家出戏的，对此我们都会进行调整。”高登回忆道。

正如之前高登所说，他们在创作中会参考之前的魔兽小说。在内容的选择上，他们也会将小说中的经典片段代入到游戏中，一切都是为了创造出一个完美的幻想世界。

“在游戏中，阿尔萨斯开始一直是步行，加入亡灵军团后突然拥有了马。游戏中从来没有解释过马是从哪来的。”改编的过程中格鲁特发现了这一点。

“这一点在小说中其实我是写到过的。我认为一个完全纯粹并且从未面对失败的角色很无趣。相比之下阿尔萨斯就有趣很多。他致命的缺点就是他认为自己必须竭尽全力用自己的力量去保护人们。我一直在思考是什么让他变成了这样。小说中有个场景描述了阿尔萨斯有一匹叫作‘无敌’(Invincible）的马。他很随意地骑着马，走了一整天，遇到了一条需要跳跃才能跨过的深谷。这样越过深谷的事情他已经做了无数次，然而这一次他却感觉到马从身下划走，人和马都摔进了深谷中。马的前蹄摔断了，痛苦地嘶鸣着。此时的阿尔萨斯清楚地知道自己无法及时地救治这匹马，因为他自己的肋骨也断了。最终阿尔萨斯不得不亲手杀死‘无敌’以结束它的痛苦。在阿尔萨斯成为巫妖王后，第一件事便是来到‘无敌’的墓地，将其变成了亡灵。阿尔萨斯想着‘我再也不会搞砸了，我所做的一切都是对的。如果无敌还活着，它一定会害怕我，但是现在我们都得到了永生。’”高登解释道。

“我喜欢这个故事，他让我们更多地了解阿尔萨斯。随后我们就想能不能把部分内容加入游戏中。我们正在处理，但我不确定是否能完成。总之我们做的就是将人物描绘得更细致。”格鲁特继续说道。

当然，这样的精打细磨并非一日完成，在格鲁特和高登的笔下，故事必定要经历无数次的熔炼。如今他们已经将内容整体地修改了一遍，然而还需要更多的雕琢。“很多对白出现的环境都不一样了，我们在修改的时候都会想‘这样写会有标志性吗？会得到玩家的喜爱吗？人们会不会把这些内容放在自己的 Twitter 上？’所以我们更多的还是选择尊重原始素材。”格鲁特说道。

有了这样的想法，格鲁特一直在想如何在新的故事中调整原本的对白以及增加新的台词，这绝非易事。原有的许多内容如今已经成为彩蛋一样的存在。“有些桥段已经非常老了，即使他们并没有太大用处，但是依然需要保留。”高登说道。

“我最喜欢的是‘我不是那种兽人’这句。现在读起来感觉完全不同，但是真的很搞笑，因为他就是个又大又绿的兽人啊。这样的内容我想人们还是会买单的。”格鲁特笑道。

一遍遍地重读原始脚本，去找出精华所在，再加入更多的新鲜内容，这便是创作者们希望在重制中能够带给玩家的惊喜。“我想这个游戏一定会很有意思的。它更像是《魔兽世界》世界观中的一部分。特别是对没有玩过《魔兽争霸 III》的《魔兽世界》忠实玩家们来说，会让他们了解到如今《魔兽世界》中的一些重要英雄们的起源故事。这款游戏中出现的内容可以说是为之后的所有游戏故事奠定了基础。我们的目标就是直白地告诉《魔兽争霸》玩家们，‘你可能感觉这个东西很熟悉，但是它已经是全新的内容。他们是你了解的故事的一部分，但一定不是全部。’”格鲁特似乎故意埋下了伏笔。

《魔兽争霸 III 重制版》的制作还在继续，还有更多更多的故事等待着我们去发掘。对于心有遗憾的玩家们来说，经典复刻就像是圆梦，这样看来，这个热衷于打情怀牌的时代也并不算太坏，至少还有的期待。



一遍遍地重读原始脚本，去找出精华所在，再加入更多的新鲜内容，这便是创作者们希望在重制中能够带给玩家的惊喜。

起死回生：为老MMO游戏留下一线生机的普通人

那些因为情怀而维护着自己热爱游戏的私人服务器的玩家们正在艰难地挣扎着

有这样一些游戏，它们试图重新唤起 MMORPG 类游戏昔日的辉煌，但大多数都只是短暂地出现在公众的视线中。它们出现，对市场形成一定的冲击，将那些在此之前并不会对其多看一眼的玩家们拽入其中，随后又像它们突然出现时那样，迅速地消逝。

这些游戏在游戏大潮中起起落落，虽然最终陨于尘埃，但也可以称之为游戏史上的经典范例。《魔兽世界》的异军突起大大激励了模仿者和创新者们，发行商也重新开始考虑是否要为之前赫赫有名的失败案例《全面通缉》(APB: All Points Bulletin) 和《星球大战 旧共和国》(Star Wars: The Old Republic) 这样的游戏投资。

对于一众粉丝来说，这些游戏对于他们的意义远超一个简单的游戏项目。正是有了这些游戏的存在，让他们建立了充满活力的游戏社区，获得了终生的友谊，也建立了充满激情的事业。因此，当某些 MMO 游戏服务器关闭的时候，总有那么一些热



衷于这些游戏的玩家试图让其重新复活。而在游戏圈内，这样的事情并不罕见。有这样一群志愿者，他们凭着自己的一腔热情、利用业余时间维护着别人创造的游戏。

“我只是个普通人，并且有妻子、家人，还有一份全职工作。”Davros 说道。“在整个宏大的计划中我是微不足道的。”

Davros 非常谦逊，然而业余时间，他是《魔兽世界》最大的私人服务器 Kronos 的管理员负责人。他也只是自发维护老 MMO 游戏或者已经被遗弃的 MMO 游戏私服的众多热心人士之一。

说起 Davros 和《魔兽世界》的结识，要比许多粉丝特别。游戏一发布他就开始玩，在这里，他遇到了自己最好的朋友，甚至还有他在虚拟世界艾泽拉斯中的未来妻子。渐渐地，他对零售版游戏中出现的变化感到失望，但很快找到了能够满足他的游戏愿望的地方。在私服 Kronos 上玩了几个月后，他申请成为主持人，并且一直做到了管理员负责人，如今他管理着一百多万个账户。

在 Davros 看来，他的存在完全是因为暴雪公司忽视玩家需求而出现的产物。和社区中的那些认为暴雪公司只不过是给玩家提供了一个普通服务器的人不同，Davros 直率地说道：“这些公司只会对投资人负责。”这就是为什么他认为这些游戏公司的失败之处。

“如果私人服务器在全世界只有屈指可数的几个玩家，我们将不会看到这个项目存在的意义，”他激动地说道。“如果社区的规模真的那么小，我认为我们的存在也不会有意义。然而社区的规模并不小。这里有非常多的长期以来被游戏公司视而不见的付费用户。”

Davros 认为暴雪公司“间接的开启了一场草根运动”，这之中的金钱损失就像是一种抗议。“他们通过不给游戏公司付费来现实自己的权利，是这些玩家为传统服务器提供了出路。”他说道。

这样的言论很真诚但听起来就像是狂热玩家给出的某种误导。然而 Davros 对于《魔兽世界》的感官甚至得到了某些备受尊敬的学者的支持。游戏经济学专家 Ramin Shokrizade 表明“MMOG 的失败并不是商业角度上的缺少用户需求。失败是因为他们只是随机组合，缺少为成功服务的必备体系。”

Shokrizade 主要研究游戏经济学，并且专门研究了《魔兽世界》中一度十分猖獗的刷金问题。在经济驱动的世界中，这类问题相当复杂，当新的机制引入，就会发生天翻地覆的变化。

这样的问题当然也逃不过《魔兽世界》开发者们的关注。游戏总监 Ion Hazzikostas 也承认通过不断的“增加资料片，最终游戏会变得非常不方便。这是我们之前没有考虑周全出现的问题，因为这对我们来说也是个未知领域。”

Davros 期望的服务器或许《魔兽世界》粉丝们很快就能看到，然而许多更久远的 MMO 社区就没有这样幸运了。《Asheron's Call》这款游戏于 1999 年发布，与《魔兽世界》和《无尽的任务 2》这些将 MMO 游戏带入更广泛的公众视线的游戏相比要早了很多年。遗憾的是，这款游戏的服务器于去年关闭了，留给社区玩家的是不舍和沮丧。有很多人，已经玩这款游戏近 20 年。

没有随《Asheron's Call》一同离开的，是它的私人服务器 ReefCull 运营团队。然而联系到他们难度非常大，许多活跃成员并不希望得到媒体关注。大部分人都会担心突然有律师出现，然后毁掉他们奋力维护的一切。

公平地讲，这样的行为可以理解。早在 2014 年，该游戏的许多玩家购买了“终身订阅”服务，只是为了让服务器晚几年关闭。当 2017 年游戏拥有者华纳兄弟公司宣布将关停服务器后，便移除了建立新角色这个选项，并且勒令准备建立私服的玩家停止运营。

ChosenOne 是 ReefCull 的成员之一，在与他交谈的过程中他问道：“究竟怎样我们才能得到理解？如果他们信守之前的承诺，我们现在就不用讨论这些。他们之前承诺了私人服务器的文件，到现在还没实现。我们只是在做之前得到承诺的东西。”

ChosenOne 对于这款游戏的感情非同一般。1999 年，他第一次接触这款游戏，发布当天四处寻找软件商店，拿到游戏后再等上好几个小时下载更新，然后才能登录。对于社区中的成员来说，他们是在保护他们心中的艺术。

几乎所有想要和他们讨论私服的合法性的人都会得到消极反馈。“不想谈”，“这个问题不好”或者“我们只是爱好者，并不是律师”是他们给出的回答。

对于他们来说，发行商无情地关闭服务器就像是摧毁了他们心中的美好家园，他们只想为自己营造一方乐土。然而现实给了他们无情的打击。2010 年，暴雪打赢了与私服运营者之间的官司，这些因为情怀而存在的东西正艰难地挣扎着，即便他们的出现并不是为了商业牟利。

这个群体中的许多人希望会有一天出现新的政策，让他们能够守护自己喜爱的角色，喜爱的道具，以及满怀热情的回忆。那时候，他们依然能够在庞大的游戏社区中交朋结友，满足自己对游戏的期待，毕竟长达几年甚或是十几年的坚守并不是说说而已。即便处境艰难，他们也依然会用自己的方式等待，等待着心中所爱回归的那一刻。



对于一众粉丝来说，这些游戏对于他们的意义远超一个简单的游戏项目。正是有了这些游戏的存在，让他们建立了充满活力的游戏社区，获得了终生的友谊，也建立了充满激情的事业。

中文化
——Xbox中华区的阿喀琉斯之踵



▲《莎木I&II合集 HD》的官方网站页面。

11 月初，XOne 版本的《莎木 I&II 合集 HD》在港服商店悄然更新了繁体中文，结束了这款多平台发售的游戏“XOne 版独不占中文”的尴尬场面。但即便如此，距离这款游戏的发售时间 8 月 21 日也已经过去了两个半月的时间，七十天，对于这样一款老游戏重制版销量的影响无疑十分致命。而早在今年 4 月份该作品公布的当初，官方中文网站就已经同步上线，除了 Steam 版自带简体中文外，根据世嘉亚洲中文官网上的文字描述，该作的 PS4 版也将会支持中文，惟有 XOne 版始终没有得到最终确认。在语言始终不确定的情况下，玩家会优先购买哪个版本也就不言而喻了。

众所周知，在商业策略中，先发优势尤为重要，谁能够第一时间出现在顾客面前，并且抓住其消费习惯上的痛点，就能在市场上的一众竞品中占据优势地位。游戏市场也是如此，这次 XOne 版《莎木 I&II 合集 HD》的中文，来得就未免有些太迟，不仅丢失了本应该与其他平台处于同一起跑线的竞争态势，就连发售时也没能做到中文的更新。

而这已经不是 Xbox 上的游戏第一次出现这种状况了。

空荡荡的海洋

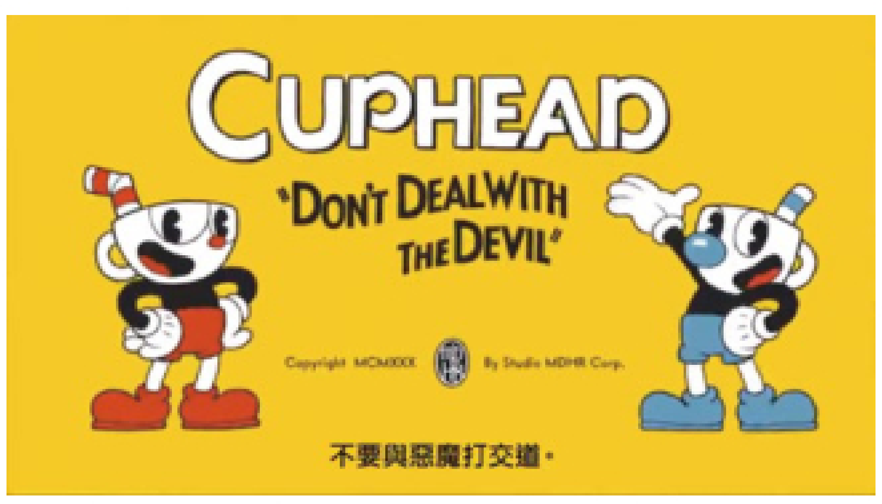
早在今年年初，由 Rare 工作室制作，微软负责发行的 Xbox 独占游戏《盗贼之海》，在上线之初也没有如玩家之前预计的那样同步对应中文，但和《莎木》的情况有所区别的是，彼时的大部分中文圈玩家对此都表示理解，毕竟考虑到这款游戏的汉化难度，以及官方在游戏发售后的一个月仍明确表示游戏将会添加中文，稍微等待一段时间也是合情合理。但令所有人都没想到的是，这一等就等了半年多。

10 月 31 日万圣节当天，《盗贼之海》终于更新中文，但当笔者第一时间登录游戏时，却发现原本喧嚣的海洋显得有些空荡荡，几乎每隔 10 分钟左右便会出现自动换服的提示（当玩家所处服务器的所有玩家都离线后，便会自动切换至另一个相对活跃的服务器），而联机 QQ 群里也早已没了当初的热闹。

《盗贼之海》在国内遇冷的原因有很多，中文化的延迟上线虽然占大头，但考虑到这款游戏的发行商是微软，并且是 Xbox 独占游戏，玩家对待它的态度便要比跨平台第三方厂商制作的游戏《莎木》要苛刻得多。因为在这背后反映出来的，更多的还是对 Xbox 独占游戏，亦或是微软的发行政策表达的失望之情。

严格来说，刨除炒冷饭的作品，今年微软出的第一方游戏新作就只有《极限竞速 地平线 4》，这款作品也毫无疑问地做到了中文同步，这和如今索尼、任天堂的第一方作品采取的中文策略相同。问题出在了那些由微软投资或者合作的工作室制作，并由微软亲自发行的独占游戏上。此类游戏占用了不少微软的宣发资源，几乎可以称之为半个第一方游戏，例如今年的《盗贼之海》（Rare 在今年 E3 期间宣布被微软收购，成了第一方旗下工作室）和《腐烂国度 2》（同样被微软收购）、去年的《茶杯头》以及前年的《精灵与森林 终极版》。

在上面所提到的 4 款近年来微软力推的游戏中，除了《盗贼之海》外，其余游戏至今均没有对应中文。从这几款游戏的体量以及宣发力度来看，对比其他两家主机平台的游戏的中文化程度，玩家对微软的失望情有可原，毕竟在如今这个时代下大作出中文几乎已成为一个既定事项。而就连这几款游戏的开发商也曾在各种采访中明示或者暗示将会在未来更新中文。虽然除了 Rare 工作室以外，他们无一例外地全都食言了。



▲《茶杯头》的官方中文宣传片。

第一方既是如此，指望 SE 之类的第三方厂商主动为 XOne 版游戏添加中文似乎更是难上加难。除了《莎木 I&II 合集 HD》外，于 8 月 15 日发售的独立游戏《守墓人》在一开始也没有像 Steam 那样同步对应中文语言，而是大约过了一周左右才迟迟更新中文。这种情况并不罕见，玩家似乎越来越琢磨不透 Xbox 版游戏的中文上线时间，仿佛一切都是随开发商的心情，想上就上，不想上那便隔些时日再上就好了。对比其他平台的状况，Xbox 在这方面的表现相当糟糕。

如果说第一方游戏无中文还可以归结为微软的不重视，那么第三方厂商推出的 XOne 版游戏频频出现中文延迟上线甚至“全平台独占无中文”的情况，我们可能就需要考虑更深层次的因素了。

站在游戏厂商自身的视角来看，一个游戏的多语言版本要想顺利推出，比起作品本身的人气，更多地可能考虑的是商业方面的因素。如果厂商预计在 Xbox 平台推出中文版游戏所获得的收益远小于制作中文所需的成本或者在其他平台所获得收益，那么他们就很有可能不愿在这方面投入过多或者干脆取消 XOne 版游戏的中文更新计划。根据这个思路，如果要试着理解 Xbox 在中文本地化方面遇到的这些问题，笔者认为需要从两个关键词入手：账号流动和装机量。

账号流动
导致销售数据失准

众所周知，Xbox 账号并不像 PS4 账号那样严格归属于某一个地区的服务器，而是真正做到了全区通用，这个机制在为玩家带来了便利的同时，也造成了一个问题：由于不同地区的购买力不同，游戏价格会有所差异。消费者总是逐利的，既然跨区购买游戏如此便利，因此也就无怪乎阿根廷服、土耳其服之类的低价区大行其道。当一个地区的玩家纷纷涌入低价区购买游戏时，势必会对原来所在地区的游戏销量产生影响，再加上 XOne 游戏的对应语言与玩家在哪个服务器购买无关，更加提升了玩家在服务器之间的流动频率。玩家的流动本身不是一件坏事，但过快的流动速度造成的负面的影响却不容忽视，试想一下，当一家厂商推出了一款中文游戏，上线后却发现原本应该是中文玩家大本营的港服销量却不足其他服务器的一个零头，那么它在



▲虽然低价服目前已经被锁，但玩家换区购买游戏的行为仍然没有受到太大的影响。

下一款游戏制作时自然会重新审视中文版的收益问题。在这一点上，竞争对手索尼的处理或许更加能保护厂商的利益：将语言和游戏分离开来，单独推出一个中文版，同时中文游戏大多只在港服发售，虽然这样给予玩家选择的自由小了不少，但对厂商和平台来说，这么做显然能够更加方便且准确地获得游戏每一个版本的销售数据，对公司下一部的商业决策也能提供必要的依据。

装机量依然是关键

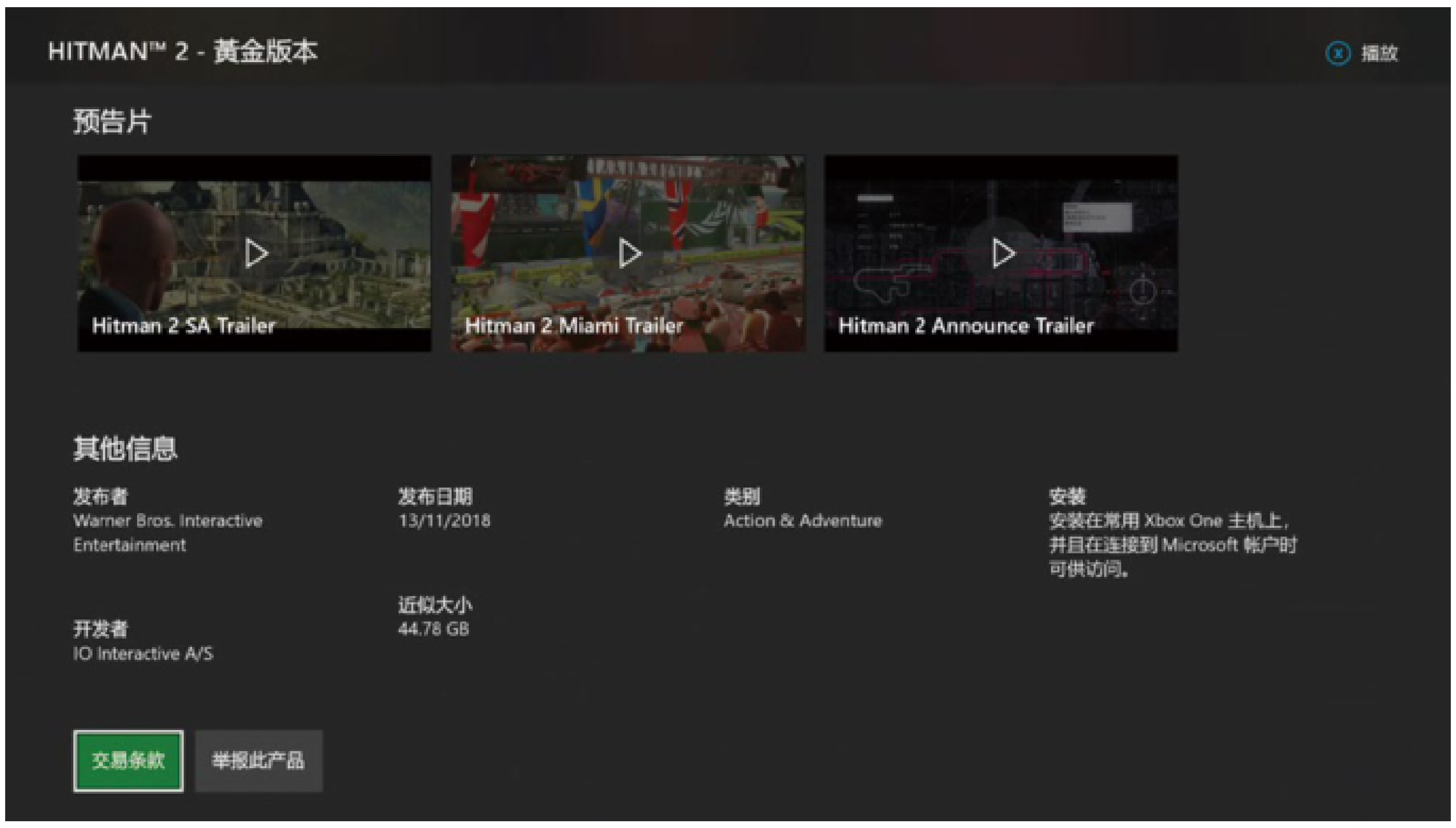
如今，虽然自带官方中文的游戏越来越变得大势所趋，但无论是第三方还是第一方厂商，在决定游戏的多语言版本之前，仍然习惯于去考虑各大语言市场的规模，以避免一些无谓的风险。换言之，要想厂商出中文，只有将中文市场所在的亚洲地区的市场规模做起来后，才有可行性。虽然近年来中文市场的确在逐步扩大，任天堂在第一方的中文化上持续发力，SIE 也针对亚洲市场（港服）发行了不少中文游戏，但 Xbox 在中文化方面仍然给人一种游离于时代之外的感觉。正如前面所说，由于玩家的流动性太强，你很难正确统计某个单一地区市场的购买力。微软经营多年的美服由于游戏阵容完整、联机便利的缘故，玩家基数很高，即便有低价区的影响，但玩家的流动性仍然可控，但港服乃至整个亚洲区由于玩家基数问题，受低价区的冲击便比较严重了，尤其是港服，目前仅仅还只是处于一个堪堪维持的状态。

既然销量无法正确预测，那么硬件装机量或许是另一种更为有效的替代指标，但即便单纯从装机量的角度来考虑，亚洲地区的表现也不能说令人满意。根据数据统计网站 VGChartz 的统计，北美以及欧洲地区 XOne 的销量占全球总销量的 89%，而作为亚洲的一个代表性地区的日本不足 0.3%，全球的其他地区的销量占比加起来也不足 10%。装机量上不去，市场给予反馈也并不利好，那么厂商又何必吃力不讨好地专门做一个中文版呢？即便我们都知道实际上中文玩家的数字肯定要大于一个港服的销量，但除了第一方之外，又有哪家厂商敢于冒这个风险呢？

从商店改革做起

Xbox 系列在亚洲地区销量的惨淡虽然是由多方面的因素所造成的，但其结果就是亚洲地区 Xbox 玩家的基数一直不容乐观，近年更加轻薄的 XOne S、性能巨兽 XOne X 以及游戏订阅服务 XGP 的到来虽然稍微缓解了一部分压力，但要想在本世代提升更多的装机量依然十分困难。装机量上不去，那么在一个可以预见的区间内，中文化都将是整个中华区的阿喀琉斯之踵，在下一个世代到来之前，或许国内的 XOne 玩家能做的就只有等待。但有一点笔者认为微软在某种程度上是可以去努力的，那就是将官方中文的覆盖范围从第一方扩展到那些微软旗下或者与之关系密切的厂商，优先确保独占作品的中文化。第三方作品没中文，玩家或许还可以在其他平台解决，但独占作品若是没有中文，便等于是将浅层玩家往外推。如果未来微软在这一点上能够有所改进，相信 XGP+ 中文 + 独占作品这个组合在国内还是能够激起不少新玩家购买主机的意愿。

此外，虽然指望微软在本世代内就将中文化的问题全部解决是一件不太现实的事，但现在来看，比无中文更值得一提的是微软对游戏语言的管理。首先，相信很多 XOne 玩家已经发现了，大部分 XOne 游戏在卖场中都不会明确标注其支持的游戏语言，也就是说直到游戏发售玩家都不知道该游戏究竟是否支持中文，只有从那些已经购买了游戏的玩家口中才能得知。这种信息不对等的状态将会极大地打击玩家购买游戏的积极性，尤其是对依赖中文的浅层用户来说，购买游戏反倒成了一个高风险的行为。其次，微软官方渠道对游戏信息的掌握程度不足，就拿最近的例子来说，在第三方游戏《克苏鲁的呼唤》发售之前，国内的 Xbox 官方媒体曾宣布游戏自带中文，但在游戏发售后，兴冲冲购买了游戏的玩家却发现该作的 XOne 版并没有中文，事情曝光后，官媒也迅速删除了新闻中的“中文”字样。由此可见，微软官方对第三方厂商及其发行商关于上架游戏具体信息的沟通是不足的，这点从上面提到的商店页面管理也能看出来，Xbox 平台并没有像其他平台那样，有一个强制性的机制来要求厂商在游戏上架时必须写全相关信息，这才使得上架游戏的信息缺失问题较为严重。欲善其事，必先利其器，在踏上全面中文化的万里征途之前，微软或许还得脚踏实地，老老实实从提升玩家购买体验的商店改革开始做起。



▲微软商店的游戏信息页面。



欲善其事，必先利其器，在踏上全面中文化的万里征途之前，微软或许还得脚踏实地，老老实实从提升玩家购买体验的商店改革开始做起。



3DS

女神异闻录 Q2 新影院迷宫	Atlus	
ペルソナ Q2 ニュー シネマ ラビリンス	角色扮演	日文版
2018 年 11 月 29 日 / 本地 1 人	无对应周边	
售价为 7538 日元		

角色介绍

《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》中，《女神异闻录 3》到《女神异闻录 5》中登场全部 28 名人格面具使用者，以及历作天鹅绒房间中玩家们的协力者均会出场，堪称是系列历代角色的梦幻大集结，在之前 UCG 的前线狙击栏目中我们已经为大家介绍了将在本作中登场的历代主角，而本期前线则会补充其余角色的情报。

距离发售的日子越来越近，《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》也在陆续公布着新情报，除了 28 名角色的庞大参战阵容之外，几个前期迷宫的电影主题也让我们看到了许多熟悉的彩蛋，下面就让我们一起来了解一下吧。

文 水无月　美编 Juxi

《女神异闻录 3》登场角色



岳羽由加莉

CV：丰口めぐみ

P3 主人公的同学，也是同一个宿舍的同伴，好胜要强，是个积极开朗的女孩。

桐条美鹤

CV：田中理惠

月光馆学园高中部 3 年级学生，英姿飒爽的学生会长，也是大企业“桐条集团”创始人的千金。

真田明彦

CV：绿川光

月光馆学园高中部 3 年级学生，担任拳击部的主将，最喜欢肌肉锻炼和蛋白质。

荒垣真次郎

CV：中井和哉

月光馆学园高中部 3 年级学生，和真田是老相识，因为某个理由正处于休学状态。

©ATLUS（C）SEGA All rights reserved.



天田乾

CV：绪方惠美

月光馆学园小学部所属的5年级学生，虽然年龄还很小但却拥有使用人格面具的能力。



虎狼丸（コロマル）

CV：？？？

因为事故失去了原来的诸如，长期作为流浪犬生活。之后觉醒了人格面具能力，和主人公们一同战斗。



艾吉斯（アイギス）

CV：坂本真绫

为了应对阴影而被制造出来的拥有自我的人形兵器，有着特殊的口癖。



山岸风花

CV：能登麻美子

月光馆学园高中部2年级学生，是个有些软弱的女孩子。以导航能力支援同伴们。

《女神异闻录4》登场角色



花村阳介

CV：森久保祥太郎

P4主人公与千枝、雪子的同班同学，性格活泼明快，最擅长调动队伍中的气氛。



里中千枝

CV：堀江由衣

出生于八十稻羽，和雪子是关系非常好的朋友，热爱吃肉和功夫片的少女。



天城雪子

CV：小清水亚美

八十稻羽的老店“天城屋旅馆”店主的独生女，学业之余会在家里帮忙。



巽完二

CV：关智一

充满男子汉气概的八十神高中一年级学生，不过性格实际也有不少可爱之处。



白钟直斗

CV：朴璐美

虽然只是高中一年级学生，但却是世代作为侦探而活跃的白钟家族的第五代传人。



小熊（クマ）

CV：山口胜平

生活在电视机中的异世界的神秘存在，外表看起来像是一个巨大玩偶，但在里面会是什么呢……？



久慈川理世

CV：钉宫理惠

全国闻名的少女偶像，突如其来地转入了八十神学园。

《女神异闻录 5》登场角色



坂本龙司

CV：宫野真守

怪盗团的突击队长。虽然言语粗暴，行动引人注目，但也是个重情重义的行动派。



摩尔加纳（モルガナ）

CV：大谷育江

究竟是何存在还是一个谜的黑猫（？），不过从喜欢宝物这点来看至少它的心还是怪盗。



高卷杏

CV：水树奈奈

P5 主人公的同班同学，日美混血少女，性格却非常天真。



佐仓双叶

CV：悠木碧

有着超人般计算力和天才编程技术的少女，为活跃的怪盗团提供各种辅助支援。



新岛真

CV：佐藤利奈

头脑清晰、品行端正、冷静沉着，以着纯粹的优等生气质担任学生会长。不过似乎在某处还有着迟钝的一面。



奥村春

CV：佐藤聪美

知名饮食企业的社长千金，性格稳重贤淑，但稍稍有些不谙世事。



喜多川佑介

CV：杉田智和

因为其独特的感性而看似是位有些不食人间烟火的少年。即使在本作中也会有大量的槽点存在？



明智吾郎

CV：保志总一郎

现役高中生，同时也是一位名侦探，就算在怪盗团中也能充分发挥他的推理能力。

天鹅绒房间的住人们



提欧多亚（テオドア）

CV：诹访部顺一

天鹅绒房间的住人，一如既往（?）地被奔放的姐姐们整得团团转。



伊丽莎白（エリザベス）

CV：洋城みゆき

有着独特的电梯女服务员的口调是其特征，是个有特殊癖好的姐姐。



玛格丽特（マーガレット）

CV：大原さやか

是提欧多亚和伊丽莎白的姐姐，一旦发怒会相当可怕。



玛丽（マリー）

CV：花泽香菜

天鹅绒房间的住人（?），有着不能为他人所知的奇怪兴趣。



芮丝汀娜 & 卡罗琳娜（ジュスティーヌ & カロリーヌ）

CV：丰崎爱生

在天鹅绒房间中担任看守的双子。容貌相似但性格差别很大。

TIPS 关于前三个迷宫的对应的电影主题的原型，前两个迷宫是《超人》和《侏罗纪公园》应该很容易看出来，而第三个迷宫“机器人群体中异常 AI 的诞生”这一主题则有几分《我，机器人》的味道。

不可思议的电影世界

在之前的前线狙击栏目中我们也为大家介绍了，本作各大迷宫的设定背景均是以“电影”为主题，而目前官方已经公开了前三个迷宫的情报，就让我们一起来看看吧。

其他



ド 铎

CV：???

在影像室中的奇妙生物，触摸其身体会发现充满弹性，给光和凪播放着各种电影，即使和其交谈也不会说话，它的目的到底是什么呢？

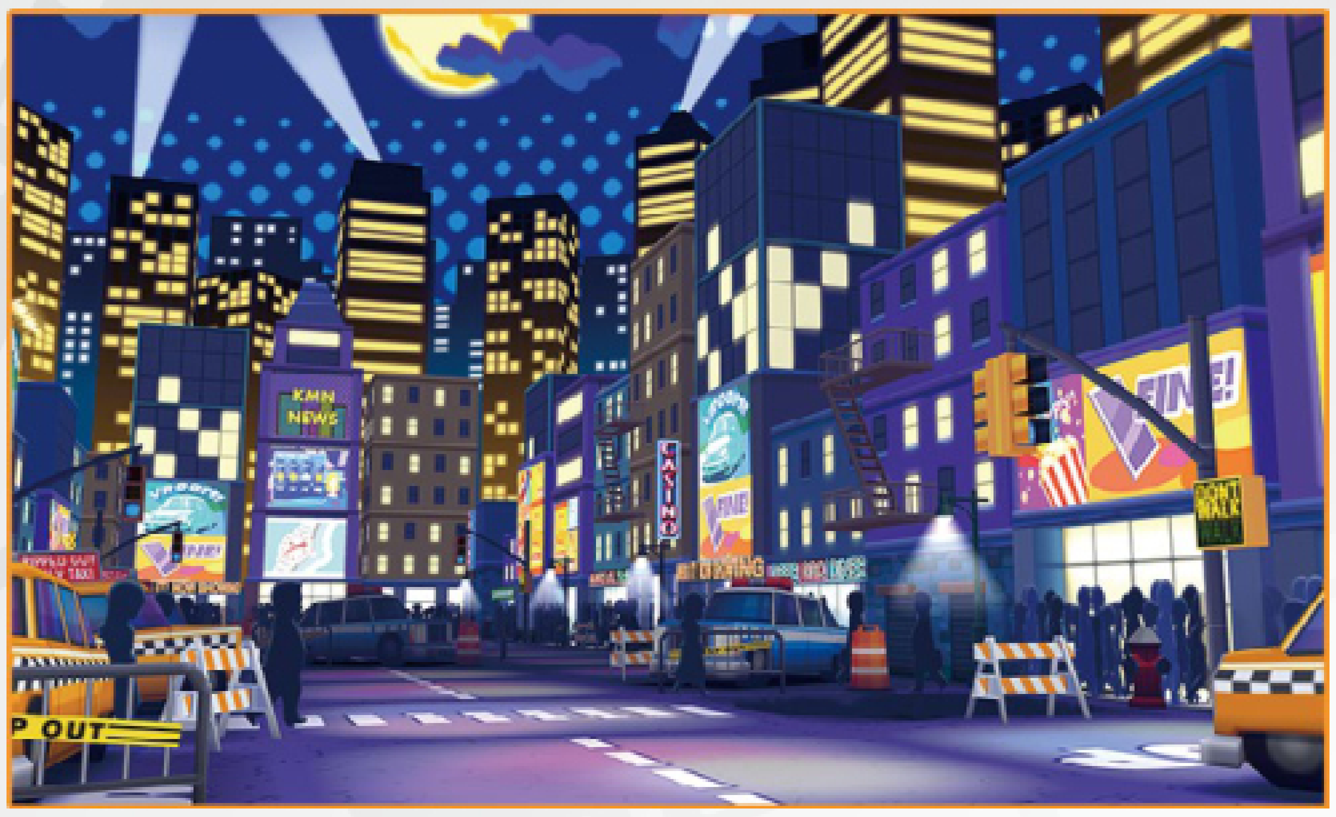
第一影院 超人鸭志田

カモシダ - マン

这里是正义的英雄超人鸭志田所统治的鸭市（カモシティ），这个城市中鸭志田因其压倒而无敌的正义力量而受到了市民们的巨大支持。他将和扰乱这个城市秩序的邪恶（？）怪盗团展开战斗。



▶主角一行要在鸭市和超人鸭志田展开对决。





▶凶暴的肉食龙将会在这个迷宫中玩家们的劲敌。

第二影院 侏罗纪大陆

ジュネシック · ランド

恐龙们受到遗传因子操作而复苏的主题公园“侏罗纪大陆”，在人类已经灭亡的现在，这里成为被肉食龙所支配的弱肉强食的世界。没有力量的草食龙们正在为了避免成为肉食龙们的盘中餐而努力逃跑着。

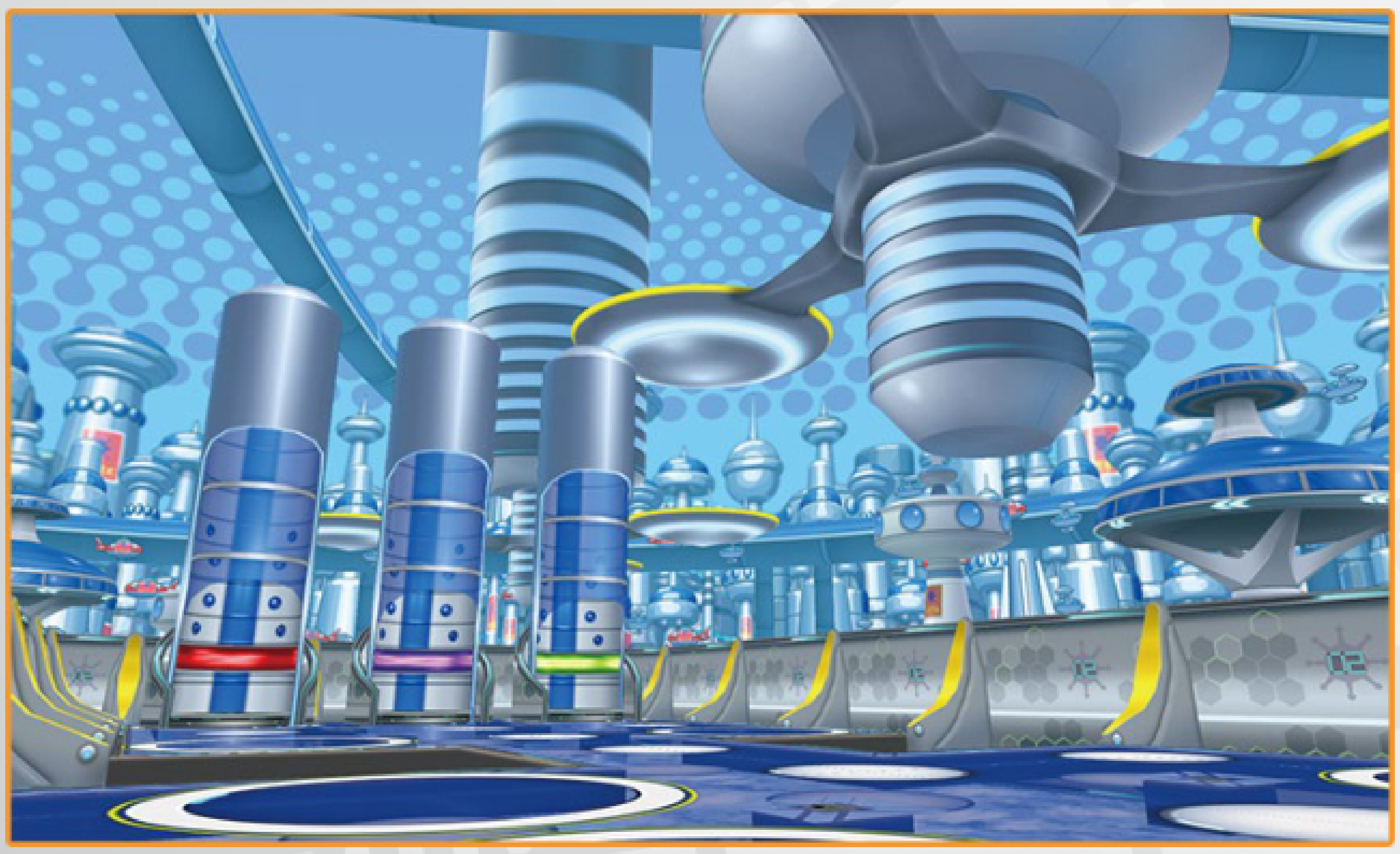


第三影院 A.I.G.I.S

愚蠢的人类重复着无尽的战争，最终灭亡。之后世界变成了由伟大的AI进行管理，只存在着机器人的乐园。然而在这整齐划一般美丽的世界中，诞生出了一个独特的“个性”，由此揭开了破坏世界调和的序幕……



▲类似于艾吉斯的机器人将会是这个迷宫中的重要角色。



游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

全新的系统要素介绍

相比前作，由于最新作《女神异闻录 5》的参战，本作在系统方面也增加了不少新的要素，下面就为大家介绍一下。

牵绊与特别上映



在迷宫探索中可以获得一些特定的票券，持有票券的话可以在任意的迷宫中进行一些被成为“特别上映”的挑战，如果顺利完成挑战的话，可以提升同伴之间的牵绊，并获得全新的力量。

协力技

要完成“特别上映”，很多使用要灵活运用同伴们的协力技，在战斗中让敌人处于倒地（DOWN）状态的话，同伴们可以发动协力技对敌人进行追加攻击，由此来完成各种各样的“特别上映”。



换手（バドンタッチ）与追击

在《女神异闻录 5》中新增的换手和追击系统在本作中也有登场，角色攻击命中敌人弱点后会进入增幅（BOOST！）状态（下一回合行动提前），而处于增幅状态的同伴可以将增幅状态转移给其他人，只不过一旦使用就无法取消，要注意。而处于队伍以外的同伴也可以发动能够使地敌人倒地的追击，能够让我方更容易的发动总攻击，请灵活使用。

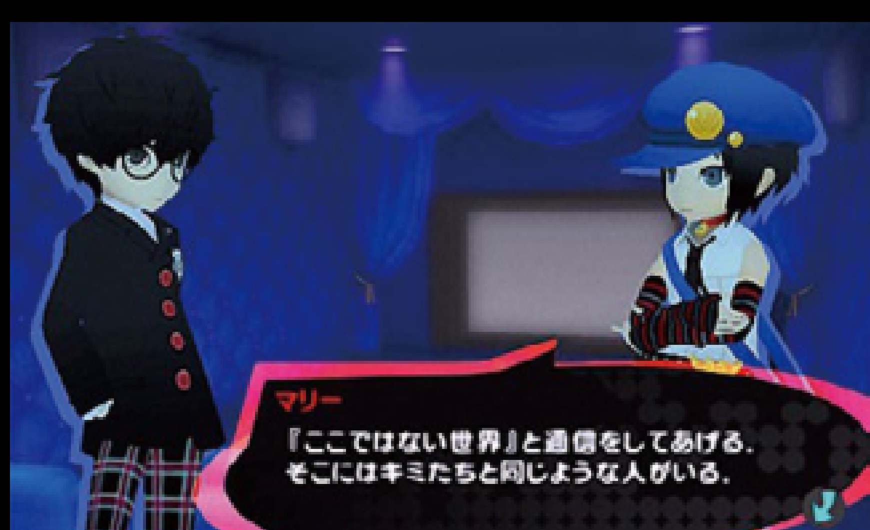


合体

本作的人格面具合体系统依然分为传统的二身合体（ペルソナ合体）与强化合体（イケニエ合体），前者是用两个人格面具按照一定法则合成一个全新的人格面具，后者则是选择一个人格面具提供给某个人格面具作为强化素材，让后者的能力和技能得以进一步提升。同时消耗金钱直接召唤人格面具的全书系统也依然健在。



擦肩通信



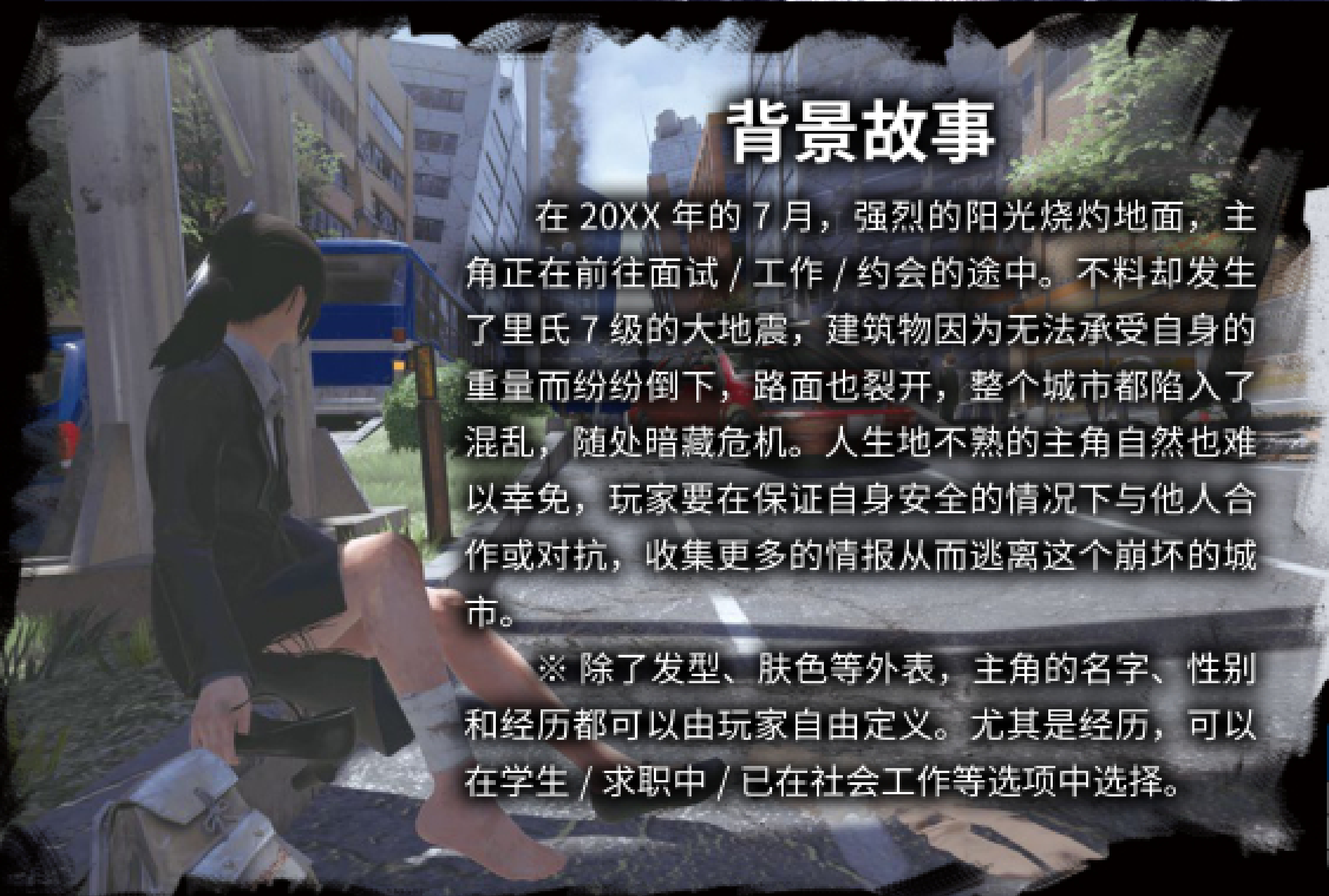
本作依然可以通过 3DS 的擦肩通信功能，和擦肩到的其他玩家交换各自的人格面具，同时还可以给自己的人格面具制作 QR 码来和远方的好友进行交换。只不过如果对方的人格面具的等级高于队伍中等级最高的角色的话是无法召唤的，要注意。



TIPS 本作沿袭了“《世界树迷宫》系列”需要玩家手动绘制地图的传统，不过对于想要专心探索迷宫的玩家来说，游戏也提供了自动绘图机能。

文 仲夏 美编 NINA





背景故事

在 20XX 年的 7 月，强烈的阳光烧灼地面，主角正在前往面试 / 工作 / 约会的途中。不料却发生了里氏 7 级的大地震，建筑物因为无法承受自身的重量而纷纷倒下，路面也裂开，整个城市都陷入了混乱，随处暗藏危机。人生地不熟的主角自然也难以幸免，玩家要在保证自身安全的情况下与他人合作或对抗，收集更多的情报从而逃离这个崩坏的城市。

※ 除了发型、肤色等外表，主角的名字、性别和经历都可以由玩家自由定义。尤其是经历，可以在学生 / 求职中 / 已在社会工作等选项中选择。

絶体絶命都市4 Plus Summer Memories

在所有人都认为原定于 10 月 25 日的《绝体绝命都市 4 PLUS 夏日回忆》总算是要发售时，本作还是碰上了 9 月 6 日的北海道地震（为日本有观测史以来在北海道观测到的最高级别地震），果不其然还是延期了一整个月。

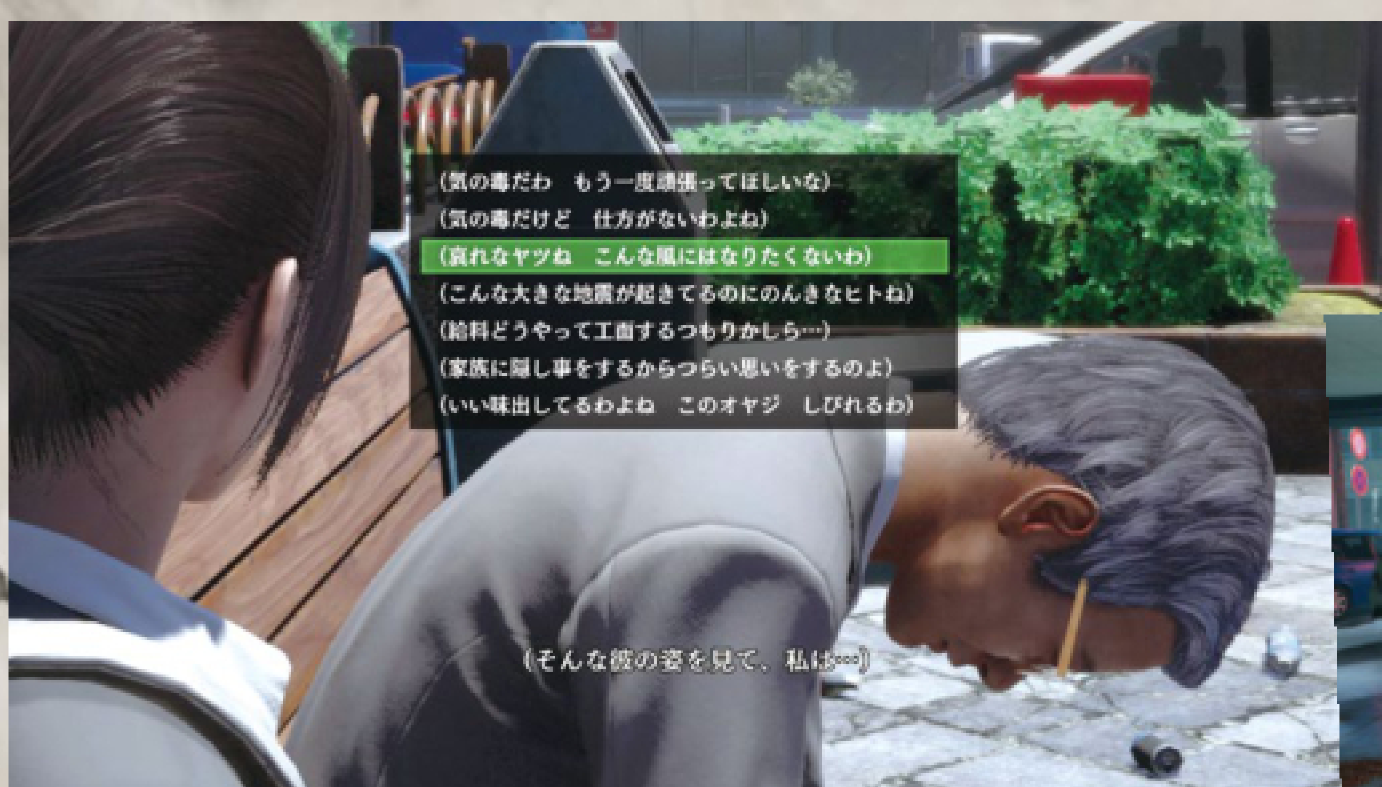
现在距离推迟后的 11 月 22 日也越来越近了，只能祈祷日本不要再发生什么天灾人祸，让我们能顺利的玩上本作吧（笑）。

PS4			
绝体绝命都市 4 PLUS 夏日回忆		Granzella	
绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-		动作冒险	日版
2018 年 11 月 22 日	本地 1 人	对应 PS VR	
售价为 7200 日元			

危机下的人与人

平时循规蹈矩生活着的人们，在遇到这种突发情况中会采取怎样的行动呢？会自暴自弃就地等死，还是会上街打砸抢烧？抑或是在这种末日中仍然恪守法律法规，寻找活下去的路呢？这些桥段一直都是灾难片中重点描绘的部分，也是实际会发生的事情，本作自然也不例外。与前几作一样，本作除了会描写灾难带来的损害外，还会重点描写危机中人与人的来往，无论和主角是否有直接关系。登场的人物数量将会超过 60 人，为系列之最。

而在灾难过后的场景中，会充斥着大量嘈杂的人声，有的在哀号有的在呼救。而主角可以和其中的人或物进行互动，游戏中将有大量的选项供玩家选择，除了正经选项外还有不少搞笑选项，数量之多令人咂舌，不同的选项也会对接下来的剧情走向产生不同的影响。





©Granzella Inc. All rights reserved.

TIPS 本作仍会有“生理”方面的设定，玩家要在求生中注意自己的饥饿、口渴甚至是排泄等需求。

用VR来体验灾难的残酷！

本就是以塑造氛围和灾后环境见长的游戏，少了VR的支持怎么行？只不过本作的VR部分并不是直接运作在本篇剧情之上，而是在本篇外新增了个追加章节，玩家只有在这个章节内才可使用VR进行游戏。但虽说是追加章节但也不是与本篇剧情毫无关系的，随着主线剧情的推进，各章节解锁的新地图中也会有一部分加入追加章节中。

当然，想在游戏的任何阶段前去游玩VR追加章节都是可以的，没有剧情进度上的限制。是要随着游戏进度的解锁游玩，抑或是通关后一口气玩完，都由玩家自己决定。


■VR下的图像。



与多方的跨界合作

在2017年本作便公布与神户市消防局的直接合作，将在游戏中加入可运用于现实的防火防灾经验和实际发生的灾害事件，并由防灾、危机管理记者渡边实进行监修，以保证这部分内容的可信度。在今年7月宣布与日本著名的地图制作商ZENRIN（ゼンリン）合作，后者将提供城市建筑的3D数据并直接应用在游戏中。此外官方还推出了多款抗灾应急周边，比如印有“绝体绝命都市4”字样的应急灯、防水袋、防灾紧急用袋等等。其中防灾紧急用袋还注明了已经过日本防灾协会测试的合格品，是可以在“万一”的时候拿出来用的真家伙。

看得出制作组在力求真实的基础上，还想把本作当为一种防灾防害的教育手段推广出去，这种寓教于乐的手段可以说是非常的巧妙。一来给自己新增了一层特殊的意义——教育，试想老师们在课堂上直接向学生们宣传本作，效果不比在大马路边放广告来的有效？二来也在某种程度上回避了“与地震撞车的巧合”，玩了本作就能学会如何在地震中生存，与其说是刺激灾民不如说是在做公益。而且神户作为日本关西的重要城市，正是1995年“阪神大地震”中受灾最严重的城市之一，数以万计的人被卷入其中。可以说神户人对地震的危害有着不同于其他地区的切身体会，在当地更易展开工作，所以作为本次合作的对象是再合适不过了。



■由ZENRIN处得到数据后创建的大楼。

《绝体绝命都市4》回顾

在经过三代的发展后，“《绝体绝命都市》系列”虽然还算不上一线大作，但销量好歹也上了6位数并积累了一定的粉丝，成为了IREM旗下最大的IP。就在这时我们的主角，多灾多难的《绝体绝命都市4》登场了。

在当时本作还是个预定于2011年发售的PS3游戏，在临近发售之时不幸遇上了里氏9.0级的“3·11东日本大地震”，著名的福岛核电站泄露事件也因此事而发生。而本作在当时的故事设定恰好就是201X年的的发生的大灾难，可以说正正好对上了这次地震，结果不单止4代在地震三天后宣布无限期中止发售，就连前三代也陆续下架。两个月后制作人九条一马宣布离开IREM，成立了独资公司Granzella。而失去了招牌大作的IREM元气大伤，不久后便消失在玩家的视野中。时间一转眼来到了2014年，东条一马从老东家处拿到了“《绝体绝命都市》系列”等游戏的版权，并在随后宣布《绝体绝命都市4》重新开发，平台由PS3转为PS4，预计于2015年发售。2015年末Granzella宣布《绝体绝命都市4》更名为《绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆》，还公布了一段新的宣传片。眼看一切都要走上正轨，却在2016年4月16日发生了熊本地震。在这之后官方的宣传有如挤牙膏一般，除了公布支持VR外鲜少有新消息，直至2018年6月公布了包括准确发售日期在内的一系列情报，然后在9月6日发生了北海道地震，游戏再次延期。



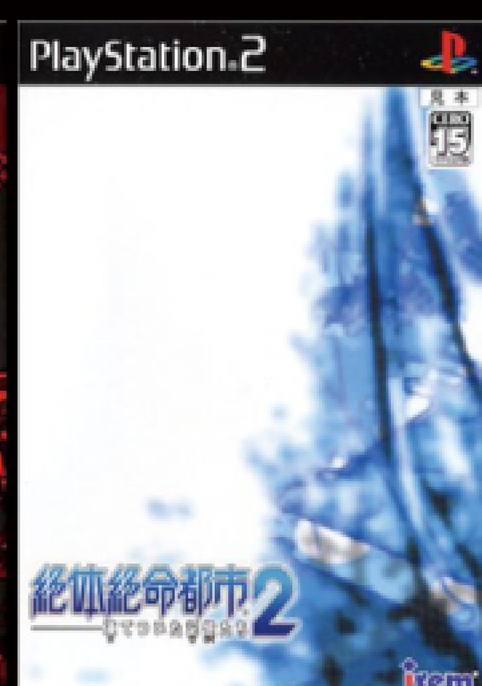
▲2010年时本作的宣传图之一。

无可奈何的跳票

正如之前所说的，本身就以自然灾害为卖点的本作，因为发售日期屡次与日本的地震撞车而延期，成为了玩家间津津乐道的话题。但是系列制作人九条一马却在早先的采访中表示，本次延期一个月其实与北海道地震并无关系，只是因为游戏的某些地区的完成度实在过低，需要更多的时间来进行打磨。而且他还透露，当初的PS3版本的终止发售虽然与“3·11东日本大地震”不无关系，但根本原因也是开发陷入了困境，而且是他本人主动提出的中止发售，不是老东家IREM逼迫的。

其实也不难理解，虽然成立自己的公司Granzella，并在随后的2015年拿回了“《绝体绝命都市》系列”版权。但作为一个新兴公司，在不少方面还是难以和那些以成体系的大公司相比。在早先发售的《巨影都市》中，我们也能感受到制作组在资金与技术上的窘迫。本作早在今年1月便决定放出VR版本的DEMO，却变相推迟到了4月。原定于7月推出的体验版也延迟到了8月，而且我们从这个体验版中也不难发现帧数、光照等非常明显的问题，女主角跑起来后裙子甚至直接变成马赛克，让人触目惊心。种种的事故与问题，也从侧面证实了九条一马的说法。







TIPS 本作现在暂无其他平台的开发计划，海外版本在“商讨”中但也暂无准确的计划。



一直以来，“《正当防卫》系列”和其他开放世界游戏不太一样，在许多玩家眼中，它以“破坏”为主的玩法和游戏理念在如今强调沉浸感的游戏市场上显得有些另类，但又不像“《黑道圣徒》系列”那样彻底地“娱乐至死”。但无论如何，“破坏世界”的游戏理念从 1 代开始便一直延续了下来，并成了这个系列的招牌特色。如今新作发售在即，让我们来一起看看它能够带给玩家怎样的全新爽快体验吧。

※Steam版同步发售

		PS4	XOne
正当防卫 4		Square Enix	
Just Cause 4		动作冒险	中文版
2018 年 12 月 4 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：475 港币，XOne：474.5 港币			

JUST CAUSE 4™

依然是那个上天入地无所不能的男人



本作的主人公依然是我们熟悉的主角瑞可（Rico），此次他将启程前往南美洲的索里斯（Solis），在那里探寻他的父亲曾经生活过的轨迹，并试图揭开隐藏在这个国家深处的秘密。面对索里斯频发的极端天气以及老对手黑手组织（Black Hand）的威胁，瑞可也将携带着经过全新升级后的一批装备来应对可能面临的灭顶之灾。

完全自定义的钩索

钩索是瑞可身上最标志性的武器，它不仅能够作为武器攻击敌人，令其丧失作战能力，还是一个拥有强大拉力和拖拽能力的工具，帮助瑞可在不同状况下完成作战目标。在本作中，钩索将得到进一步升级，玩家不仅能够自定义钩索上不同模块的激活方式，还能为其添加更多定制化的功能，使其在不同的状况和环境下发挥出不同的威力。丰富的定制化组合能让玩家得以打造出一个专属于个人的钩索工具。

除了自定义内容之外，本作的钩索还将搭载两个全新的模块——推进器和升降器，借助这两个模块所带来的功能，玩家在游戏玩法特别是提升地区混乱值方面将会得到更多有趣的思路。



JUST CAUSE 4 © 2018 Square Enix Ltd.

●推进器

在推进器模式下发射出的钩索在命中后会发出绿色的光，表明这些带有推进器的钩索已经成功安装在目标之上，接下来只需激活推进器便能推动目标。推进器的用处很多，除了安装在敌人的设施上大搞破坏以外，还可以安装在载具的后部来提升速度。



●升降器



带有升降器的钩索在命中目标后会发出蓝色的光，一旦命中，升降器便会在极短的时间内释放出一个气球，并且对目标产生一个向上的拉力。气球的个数取决于玩家发射出的钩索的个数，气球越多，对目标施加的拉力就越强，但从目前的演示视频来看，玩家无法无限制地发射升降器钩索。当气球被释放到半空中时，玩家还可以随时控制气球内的充气量，以此来控制目标在空中的升降动作。

系列面积最大 欢迎来到索里斯

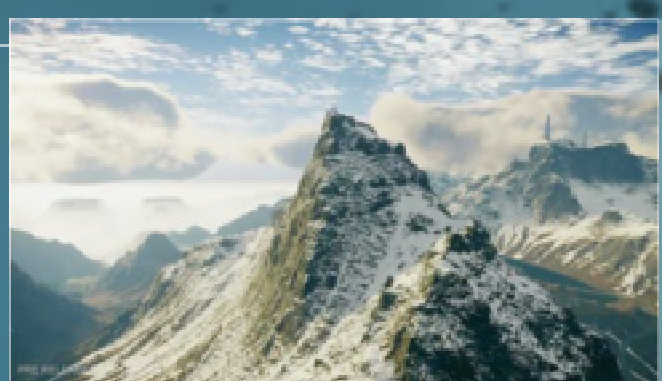


本作的故事发生在一个虚构的南美洲国家“索里斯”，作为系列面积最大的故事舞台，索里斯在游戏中的总面积达到了 1024 平方公里，并且有着系列至今最多样的地形和地貌，其中有许多都借鉴了如安第斯山脉、潘帕斯草原等现实世界著名景观的特色。根据地貌的差异，可以将索里斯划分为雪山、热带雨林、草原、沙漠这四种别具特色的生态系统，在不同的环境下，玩家的玩法以及移动方式也需要进行相应的调整，才能最大限度地适应和利用周遭的环境要素。

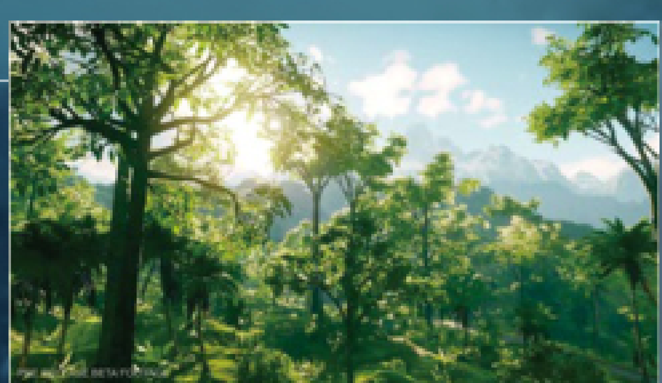
多种多样的生态系统

●雪山

雪山生态系统取材于南美洲的安第斯山脉，地形十分复杂，高低落差极大，是使用飞鼠装来进行快速移动的绝佳舞台。除此之外，雪上摩托车也是该地区的一个十分便利的特色载具。



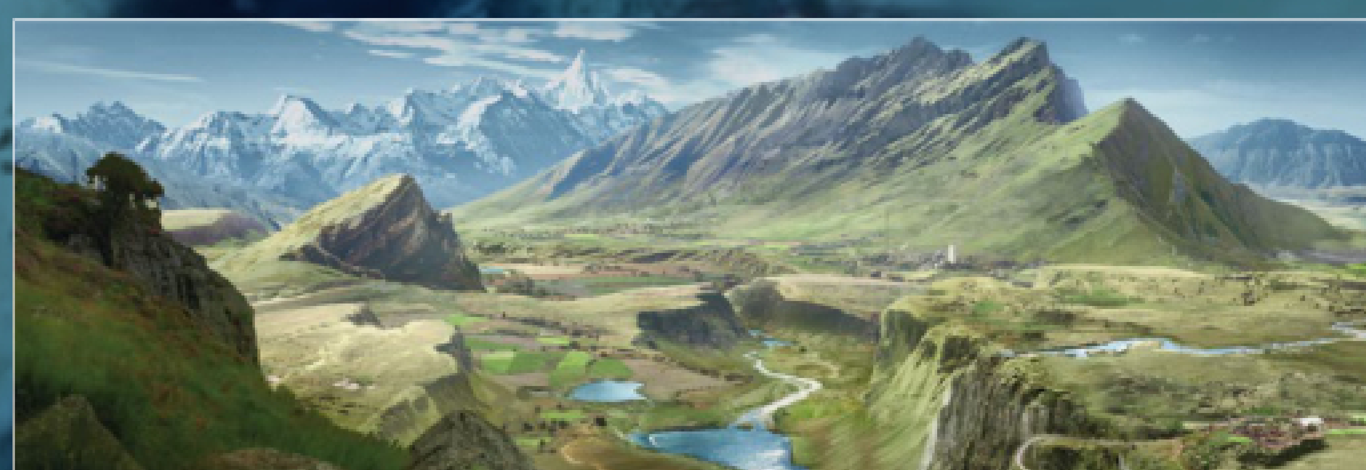
●热带雨林



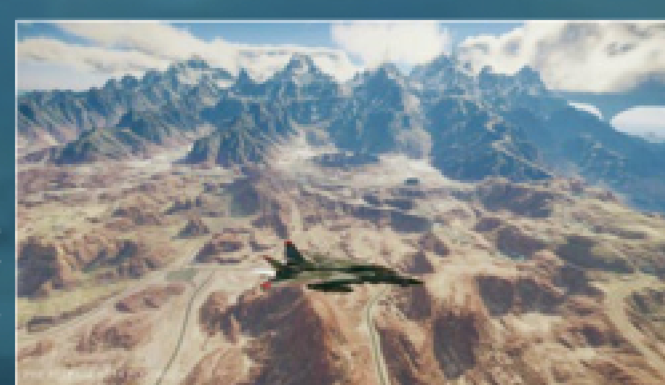
热带雨林是本作占地面积最大的生态系统，拥有茂密的植被和丰富的生物群落，一旦置身其中，要想找到出去的路便十分困难。由于这里终年覆盖着茂密的植被，因此除非在树林上空飞行，否则需要开阔空间的飞鼠装在这里便没有用武之地。惟一的快速穿越方法是借助钩索不断抓住树干将自己荡到半空中，从而不断前行（有点类似人猿泰山）。

●草原

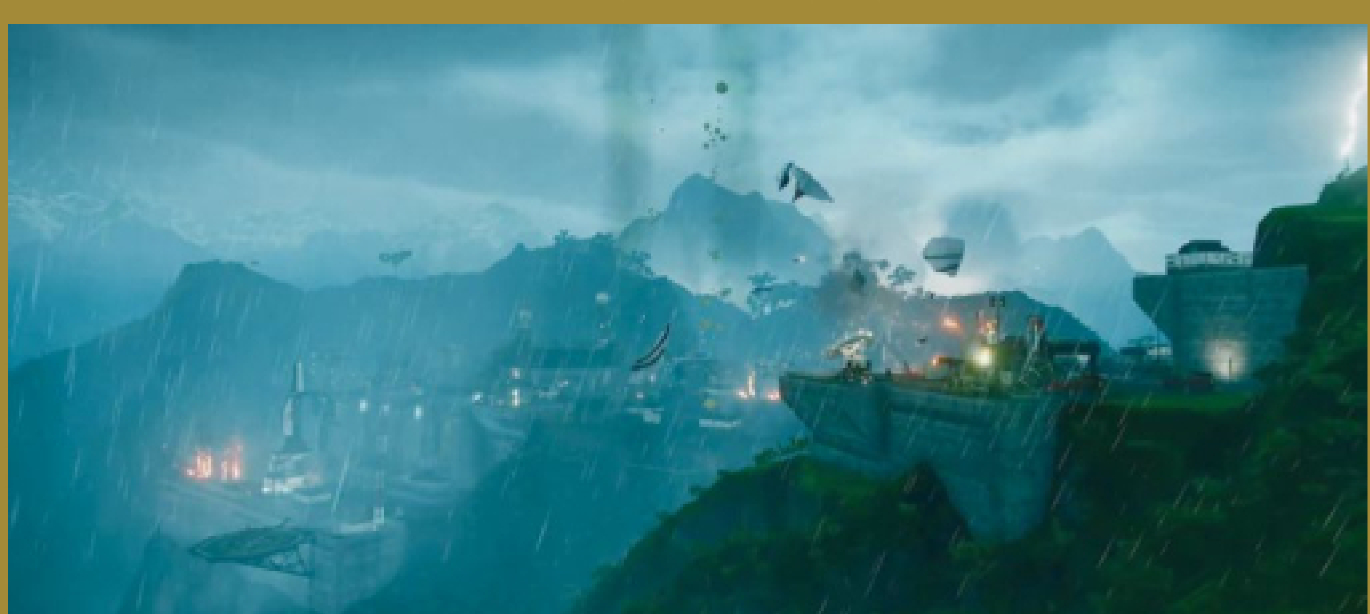
草原生态系统的原型是阿根廷的潘帕斯草原，这里是索里斯人口最多的地区，有着广大的都市和高耸入云的摩天大楼。在野外，草原地势开阔并且起伏较小，全地形车是最适合这里的载具。



●沙漠



沙漠是本作占地面积最小的生态系统，植被稀少，环境恶劣，极端气候频发，越野车和空中载具这两种受地形影响较小的载具最适合在这里使用。此外，由于缺少掩体以及障碍，在这里与敌人交战可不是一个明智的选择。



极端天气

极端天气是本作重点宣传的特色系统，在游戏中，不同的生态系统会随机产生不同的极端天气，而玩家也将有机会在极端天气的状况下与敌人作战。从目前公布的演示视频来看，本作共有四种极端天气：暴风雪、热带暴风、沙尘暴、龙卷风，其中暴风雪出没于雪山，热带风暴多见于热带雨林，沙尘暴则顾名思义，只有身处沙漠之中才会遇到。前三种风暴对玩家造成的影响较为雷同，作用主要是降低玩家的能见度，对玩家的行动造成阻碍，当然，置身于风暴中的敌人视野也会受到相应的影响，玩家可以主动进入风暴来躲避狙击手的瞄准。

TIPS | 本作是系列首次官方中文化，对应全平台。



龙卷风

龙卷风作为本作大力宣传的极端天气，无论是给人带来的视觉效果还是对行进路径上的物体造成的破坏度都要远远大于前三种风暴。龙卷风形成后，会按照固定的路线进行移动，并吞噬、摧毁和撕裂沿途的所有物体和设施。借助全新的物理引擎，被龙卷风卷起的所有物体的运动轨迹都是实时运算的，并且每一块物件都拥有独立的碰撞体积，这使得龙卷风在某种程度上可以化身成为攻击敌人的利器。

在游戏中，玩家可以使用一辆名叫“风暴追踪者（Storm Chaser）”的载具对龙卷风的发生地点和行进路径进行实时追踪，掌握了信息上的优势，便能让这些危险的极端天气事件成为自己的优势，将敌人故意引向灭亡的深渊。

危险的敌人

在本作中，瑞可遇到的敌人依然是他的老对手黑水组织，这个全球最大的私人武装组织就发源于索里斯。但这次的情况和以前相比有所不同，瑞可将有机会与黑水组织的头目加布耶拉展开正面交锋，他究竟能否战胜这个最残暴、冷酷、无法预测的对手呢？



▲黑水组织的头目加布耶拉。



除了加布耶拉外，黑水组织的得力干员们也将倾巢而出，将他们统治下的索里斯变成了一个无比混乱的军事基地。玩家可以在这个国家的任何角落遇到黑手组织的成员，并与其交战。从目前公布的情报来看，本作的敌人共分为 10 种类型，分别是魅影（Ghost）、狙击手（Sniper）、泰坦（Titan）、榴弹兵（Grenadier）、超级精英（Super Elite）、防爆盾兵（Riot Shielder）、火箭筒兵（RPG Unit）、机关枪枪手（Machine Gunner）、士兵（Private）和精英（Elite）。这些成员的类型各不相同，所拥有的攻击手段也是花样百出，例如本作中的魅影就拥有了隐形的能力，当遇上这些敌人时，如果提前了解他们的类型和特点，将能够更好地采取战斗策略。



▲泰坦。



▲机关枪枪手。

▶扫码看预告片。

TIPS | 黑手组织曾在1代和3代分别登场过，惟有2代没有出现。

文 三味线 美编 咕噜



近日官方再次放出了一段长达 40 分钟的《大乱斗》宣传视频，为即将发售的本作送上“临门一脚”。按照惯例，除了几名新斗士的介绍外，这次也解锁了一些新的系统情报——命魂模式以及之前直面会上没有公开的故事模式，下面就一起来看看吧。

NS		
任天堂明星大乱斗 特别版		Nintendo
大乱斗スマッシュブラザ－ズ SPECIAL		动作 / 中文版
2018 年 12 月 7 日	本地 1~2 人，在线 1~8 人	对应 amiibo
售价为 7776 日元		

情报汇总

- 目前为止，本作已经公布的参战斗士突破了70名。
- 非参战斗士的经典角色会以“命魂”的形式登场。
- Mii斗士增加新服饰，并且演示了Mii斗士的中文语音。
- 本作的DLC内容将在2019年分成五弹推出，每一弹都包含新角色、新战场与新乐曲。

最终参战斗士公布



肯

来自“《街头霸王》系列”，是隆的同门师兄弟兼对手，作为隆的衍生斗士登场。本作的肯采用了《超级街头霸王Ⅱ TURBO》里的设计，可以使用强升龙拳、波动拳、龙卷旋风脚等招式，移动速度上略快于隆，必杀技则与隆一样有2个，分别是神龙拳以及疾风迅雷腿。



炽焰咆哮虎

来自“《精灵宝可梦》系列”，是一名使用摔跤动作进行战斗的角色，投技的威力较强。炽焰咆哮虎能够使用原作中的得意招式，比如DD金勾臂、十字劈等，横必杀技是一套冲刺+投掷的组合动作，需要看准时机按键抓取对手才能成功使出。“复仇”是咆哮虎的受身+反击技，可在抵挡攻击之际取消硬直并迅速打出高威力的一击。

© 2018 Nintendo
Original Game:©Nintendo/HAL Laboratory,Inc.
Characters:©Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Pokémon./Creatures Inc./GAME FREAK inc./SHIGESATO ITOI/APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS/Konami Digital Entertainment/SEGA/CAPCOM CO.,LTD./BANDAI NAMCO Entertainment Inc./MONOLITHSOFT/CAPCOM U.S.A.,INC./SQUARE ENIX CO.,LTD.

命魂模式

或许是官方想让更多的经典角色得以在本作中露脸，游戏设计了一套特殊的装备系统，一些没能成为参战斗士、来自各大作品的角色会以“命魂(Spirit)”的形态登场，斗士们装备命魂之后能够获得各种好处。


スピリットは山ほどの種類がいる

种类

命魂根据珍稀度分为 NOVICE、HOPE、ACE、LEGEND 这 4 个等级，根据作用又分为两大类——主魂与辅魂。主魂只能装备一个，作用是增加角色的基础能力，而主魂身上的镶嵌槽可以装入辅魂，辅魂能为装备者附加各种特殊能力。

命魂分为攻击、抓取、防御这 3 种属性，克制关系为：攻击→抓取→防御→攻击。合理利用克制关系，并且针对场地与对战条件来选择命魂出战非常重要，这也是本作深层次玩法的一个体现。



強さのランクがある



スロットがあればサポーターをつけられる

对战

参加命魂对战是获取命魂的主要途径，命魂会在界面中逐个列出，玩家可以选择想要得到的命魂进入对战，只要把装备了该命魂的对手击败即可取得。







吞食花 DLC

来自“《超级马力欧》系列”，擅长用一口利齿攻击对手，还可以喷毒雾、吐铁球，对远距离的对手造成伤害。必杀技是召唤一株巨型的吞食花，会使用手上的铁笼进行攻击。

吞食花是作为早期购入特典赠送给玩家的DLC角色，购买了实体版的玩家需在1月31日前于My Nintendo(即在线会员服务)中兑换取得。目前该角色仍在调整中，具体配信时间未定。

育成

命魂可以在战斗后的结算中取得经验值并提升等级，而喂食素材、在训练场训练也是升级的手段。一些满级的命魂可以进化，如果玩家选择让命魂“回归现实”，则可获得“台座”，台座又能通过相互组合来召唤新的命魂。




現実世界に帰すこともできる

TIPS 在训练场中训练命魂计算的是现实时间，所以退出游戏之后还会继续计时。

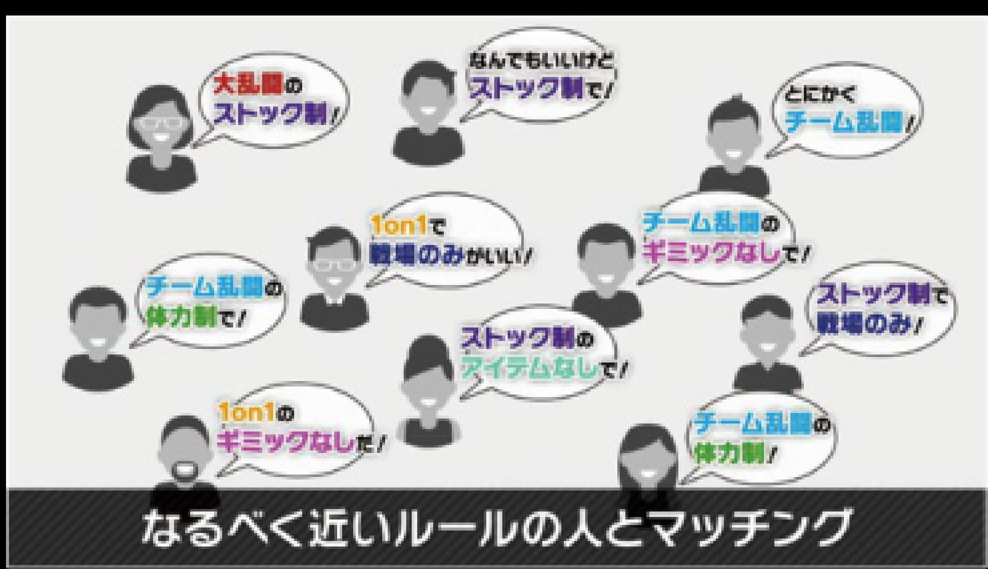
必杀技

在命魂模式中，必杀技处于自动开启的状态，一些命魂还具有加快必杀技槽积蓄速度的效果。

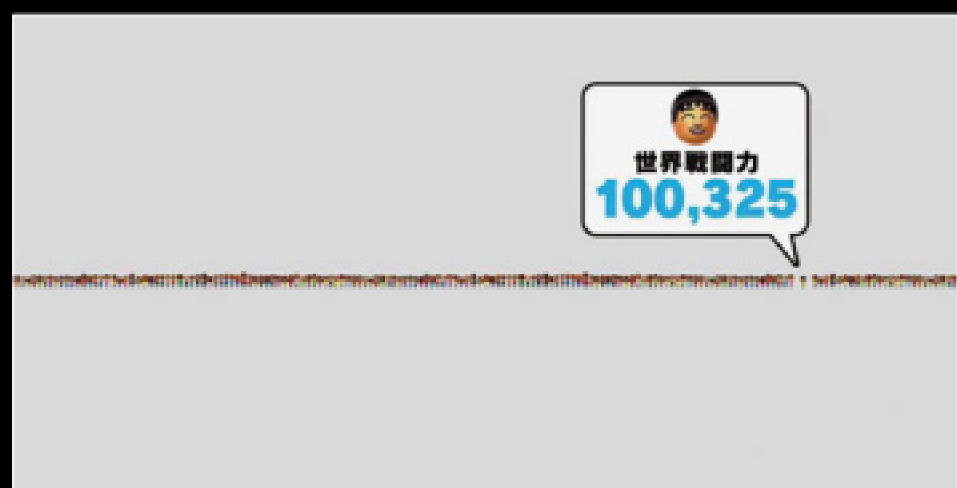




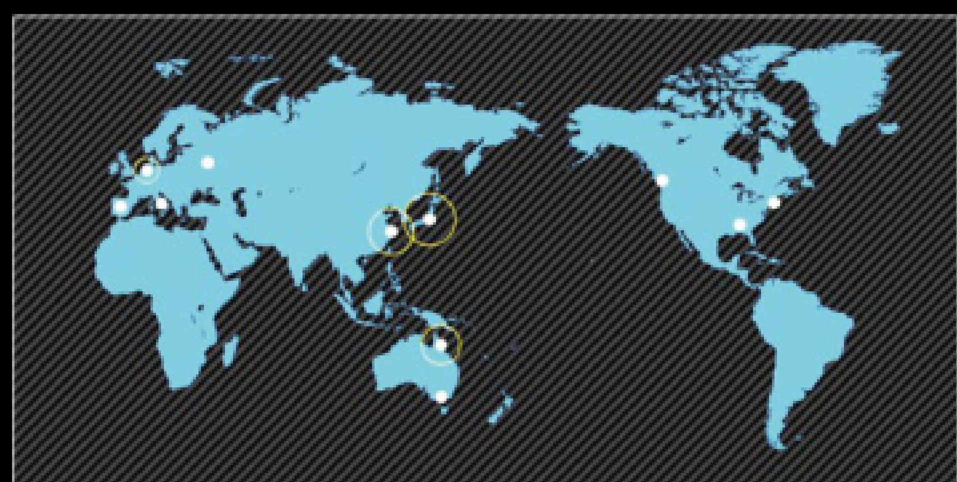
通信对战



▲匹配相近规则的对手。



■世界战斗力。



■匹配地理位置近的对手。

玩家可在主界面中选择“通信对战”与其他玩家在线联机对打。战斗前可以自由设定各种规则，系统在匹配对手时会优先选择设定了相似规则、地理距离较近的玩家。网络对战会计算玩家的“世界战斗力”，打个比方，如果你的战力数值是1000，那么就代表有999人在你战力之下。下面介绍一下本作通信对战的一些特色设计。

VIP对战：当玩家的世界战斗力处于顶尖水准时才能进入此模式，对手也同样是高水准的玩家。

对战者标签：打倒对手后可以取得其标签，代表你战胜过他。

短信：相当于定型文系统，玩家可在战前、战后主动显示一些事前准备好的台词信息条。

等待时间：玩家在网战匹配的等待时间里可以去玩其他的模式，匹配成功时会弹出提示。

大观战：观看他人对战，方便玩家之间互相学习。

双人模式：玩家两两组队进行四人对打，只需一台NS便能实现两人组队。



故事模式

本作收录了故事模式“灯火之星”，前文中提及的命魂就是故事中的一个设定——大反派为了创造新世界企图消灭所有的斗士，他以强大的武力把斗士们都变成了命魂，还以他们为原型制造出了邪恶体斗士，在这场巨大的灾难之中，只有卡比侥幸逃过了一劫……





■故事模式类似于大地图闯关，玩家前进路上会触发对战，对手是邪恶体斗士。

TIPS 命魂还能组队派出去寻宝，简单来说就是手游的远征系统。

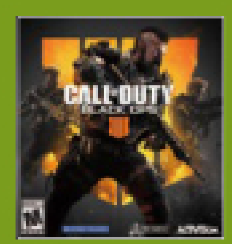


黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 废墟 ■出自《COD 黑色行动4》
■Coser 纱迦 ■插画 西达cida

荒野大救赎II
视频黄金眼

COD 黑色行动4
Call of Duty: Black Ops 4



PS4/XOne

[24]

■Activision ■主视角射击
■2018年10月12日 ■中文版

游戏简介：人气卓绝的“《COD 黑色行动》系列”最新作，游戏的最大特征是去掉了系列赖以成名的战役模式，取而代之的是“吃鸡”玩法的黑色战域模式，再加上保留下来的多人联机模式和丧尸模式，这三大模式成为了游戏的核心。游戏更强调竞技性，围绕这一点有很多改进。

·多人联机 ·竞技对战 ·枪战射击

优点
· 黑色战域超出想象
· 丧尸地图数量够

缺点
· 闪退报错问题严重
· 整体完成度不高
· 黑色战域角色解锁难

8

可能是因为游戏提前到 10 月发售的缘故，本作总给人一种完成度不高的感觉。砍掉战役模式就不说了，多人联机部分的地图数量和武器数量都有缩水。很多重要系统在游戏发售时都不完善，全靠更新来弥补。**全新的黑色战域模式比想象中要好，在保持核心玩法的基础上加入了很多自己的特色，**只是角色解锁过于困难。丧尸模式这回首发就有 3 张图，量大管饱不说，系统也有所修正。但全平台都存在的闪退报错问题极大地影响了游戏体验，而且发售逾月也没见好转。

热血推荐



▲这次的丧尸模式收录了一张罗马斗技场的地图，很有想象力。

8

在系列一直为人津津乐道的战役模式被砍掉之后，本作成了一个彻彻底底的联机游戏，完全没有了离线模式。黑色战域模式实现了系列有史以来最大规模的多人联机，算是一个很大的加分点。不过多人联机模式的内容就略显缩水，丧尸模式更是受累于网络问题让人感觉心累。

8

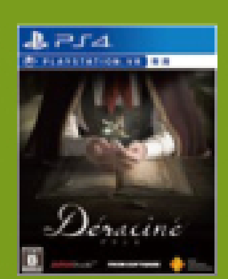
最好的射击手感配上最受欢迎的 FPS 游戏玩法，黑色战域模式能令所有喜爱射击游戏的玩家着迷，僵尸模式也仍保持着一贯水准，不得不失。相比之下，虽然革新后的多人联机模式显得不那么出彩，但个人觉得这个模式带来的新体验更值得为本作加分。

VG评论 COMMENTS

YOSO 评《COD 黑色行动 4》
一句话，姜还是老的辣！从射击手感和地图配置，它会让你品尝到王者 FPS 该有的味道。

游不动的情怀玩家 评《COD 黑色行动 4》
完全停不下来，虽然玩得不好，但还是体验到了极大的乐趣。丧尸模式真的惊艳！

离乡人
Déraciné



PS4

[21]

■FromSoftware ■动作冒险
■2018年11月8日 ■中文版

游戏简介：本作是由 FromSoftware 开发的一款偏重剧情的 VR 动作冒险游戏，本作没有战斗，讲述玩家扮演的一只别人肉眼看不见只能活在静止时间中的妖精，在森林深处一所寄宿学校中与孩子们成为好友，改变他们命运的温馨故事。

·剧情派 ·沉浸体验

优点
· 剧情波澜起伏
· 音画综合表现出色
· 中文语音

缺点
· 玩法单调流程短
· 探索自由度低
· 不能选择章节

8

作为一款剧情向的游戏，本作可谓简而精。4 个小时左右的流程有着出色的起承转结和人物塑造，，再加上还有全程中文语音（虽然是电视台外语片的腔调），中文玩家可以毫无障碍体验本作，不失为今年 VR 游戏中的精品。遗憾的是本作可深入探索的地方太少，作为妖精的能力之一的转移生命并没有充分发挥出作用来，游戏的玩法缺乏新鲜感，而且耐玩度低让人意犹未尽。



▲以第一人称视角在VR中沉浸地体验故事。

7

仲夏

宫崎英高不仅能通过动作游戏虐人，做起剧情类游戏来也是挺虐人的。不过玩法本身比较单调，收集和奖杯设置也很敷衍，而且耐玩度低，能探索的地方也很有限。全程自动存档但是没有章节选择，让玩家想回顾特定章节非常不方便。

6

原本对 FromSoftware 出的 VR 游戏期待值还挺高的，但是实际玩法和其他同类 VR 游戏相比并没有惊喜的地方。虽然剧本值得称道，但流程只能完全按照固定的套路推进，比如玩家有转移生命的能力，但实际上几乎没有让你自由使用的地方，也没有让你尝试其他玩法、走其他分支的余地。

VG评论 COMMENTS

風天 vayu 评《离乡人》
全程台配中文语音意外惊喜！

北方约伊兹之狼 评《离乡人》
尽管本作仍然保留了传统第一人称冒险游戏的玩法，且流程较短，但其独具特色的故事叙述，对游戏中时间系统的利用，以及出色的人物塑造，使其仍不失为一款优秀的 VR 游戏。

文 果汁&纱迦&三日月&三味线&六等星&余烬 美编 咕噜



游戏版本：PS4 1.02 / XOne 1.1.0.1

PS4	XOne
荒野大救赎II	**Rockstar**
Red Dead Redemption 2	动作冒险 中文版
2018年10月26日 本地1人	无对应周边
售价为468港币	

作为Rockstar数年磨一剑的大作，本作世界规模之大、细节之丰厚无不让人一一感叹。尽管不能说是毫无缺点，但各种真实的场景互动和大量的剧情动画插入足以让玩家能够沉浸在这个西部挽歌的世界里不能自拔。到底要如何在这个庞大的自由国度里闯出一片天地，就请参考下面的攻略透解吧。更多详细资料以及数据，可以等待不久后推出的《荒野大救赎 终极档案》。

系统介绍

注：①在设置里可以改行走时按一下×/A键就开始奔跑；②按OPTIONS/MENU键进入多级菜单时可以长按OPTIONS/MENU键直接退出。但当更新生涯内容时按OPTIONS/MENU键确认后，必须长按○/B键才能退出。

操作方式

通常操作

按键		功能
PS4	XOne	
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	镜头移动
左摇杆+长按×	左摇杆+长按A	奔跑
左摇杆+连打×	左摇杆+连打A	冲刺
左摇杆+□	左摇杆+X	跳跃/攀爬
OPTIONS	MENU	开启暂停菜单/开启地图（长按）
触摸板	VIEW	变更视角（越肩/第三人称/第一人称）/进入电影视角（长按）
R3	RS	向后看/在轮盘菜单中选中武器/变更电影视角的镜头
L3	LS	蹲下/站起
L3+R3	LS+RS	开启鹰眼视角
L2	LT	进入互动选择界面
长按L2	长按LT	锁定附近的角色或动物
R2	RT	拔出武器/射击/射击后扳下击锤（可用时）
L1	LB	开启轮盘菜单/拾取武器或物品
R1	RB	进入或离开掩体/锁定动物后进行研究
×	A	长按可进行奔跑，快速连打可进行冲刺
△	Y	场景互动/休息（长按）
○	B	返回
□	X	跳跃（移动时）/跳过或爬过障碍物/场景互动（长按）/吸引动物注意力（锁定动物时）
长按→	长按→	开启背包/开启马鞍袋（接近或在马上）
←	←	查看日志/查看日记（长按）
↑	↑	吹口哨/呼唤马匹
↓	↓	查看当前目标（任务期间）/展开雷达/显示荣誉等级和环境信息/显示营地补给和资金状态（位于营地时）/更改雷达类型（长按）

战斗操作

按键		功能
PS4	XOne	
左摇杆	左摇杆	位于掩体内时移动/移动操作杆可向外探头
右摇杆	右摇杆	瞄准
□	X	进行闪避（瞄准时）/防御对手攻击（近身战斗时）
左摇杆+□	左摇杆+X	转移掩体（位于掩体内时）
○	B	装填弹药/近身攻击
△	Y	抓住对手（近身战斗时）
L1	LB	装备或收起武器/开启武器转盘（长按）
长按L1+右摇杆	长按LB+右摇杆	选择武器转盘内的武器，松开L1/LB后装备
R1	RB	进入/离开掩体
长按L2	长按LT	使用装备武器进行瞄准
长按L2+R2	长按LT+RT	瞄准射击
长按L2+R3	长按LT+RS	开启死神之眼
长按L2+□	长按LT+X	闪避
R2	RT	快速盲射
←	←	切换越肩视角的左右方向（瞄准时）
↑	↑	把枪瞄向天空进行鸣枪示警（瞄准时）

骑马操作

按键		功能
PS4	XOne	
左摇杆	左摇杆	移动
L3	LS	安抚马匹
×	A	切换马匹速度/与同伴骑马的速度保持一致（长按）
按两下×+左摇杆↑	按两下A+左摇杆↑	组队骑行时向前移动
□	X	跳跃/跳上车辆（速度相同时）
△	Y	上或下马/拴住马匹（长按）
○	B	使出踢击/停止牵马（牵马时）
长按L1	长按LB	查看坐骑上存放的武器（靠近或骑马时）
R1	RB	减速/后退（静止时）
按两下R1	按两下RB	组队骑行时移动到队列后方
L2	LT	锁定附近目标
←	←	锁定自己马匹时对其进行刷毛
长按→	长按→	查看马鞍袋上的物品/锁定自己马匹时对其进行喂食
↑	↑	吹口哨或互换马匹/锁定时可移除马鞍

©Rockstar Games, Inc. ©2005–18. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R* are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive.

菜单操作

按键		功能
PS4	XOne	
左摇杆+←或→	左摇杆+←或→	浏览菜单/在武器轮盘中更改弹药类型
L3	LS	在地图上放置/移除标记
右摇杆	右摇杆	在轮盘菜单中选择物品/在地图上进行放大或缩小
×	A	确认/在地图上放置或移除路径点
○	B	取消/返回
□	X	在地图上显示图例
L1	LB	浏览标签页
R1	RB	浏览标签页
L2	LT	在武器轮盘菜单中浏览同类物品/在地图上缩小视野
R2	RB	在武器轮盘菜单中浏览同类物品/在地图上放大视野

主界面解说



①目标准星：长按L2/LT进行瞄准时，会显示准星，瞄准到目标时准星会变为红色。
②对应内容提示：行动涉及到某些场景互动时，屏幕右下角便会出现相应的按键提示。
③属性值：屏幕左下角显示的玩家角色与马匹的主要属性。
・生命值-角色所能承受的伤害总量。
・体力值-角色所能承受的体力消耗。
・死神之眼-角色可以维持死神之眼的时间。
・马匹生命值。
・马匹体力值。
属性值由核心值和外侧属性条两部分组成。
④雷达：雷达会显示当前自身周围存在的事物，并带有注释。例如基本方位、任务光点、敌人和各种可互动目标。
⑤弹药：左边数字表示当前武器的剩余弹药数量；右边数字表示当前可用弹药类型总量。
⑥所持金：当前持有的金钱。
⑦荣誉值：当前角色荣誉值的状况。

地图图标

图标	功能
	显示玩家角色当前位置
	显示主马匹/副马匹当前位置
	自定义地标
	路径点（含导航线）
	敌人
	人类尸体
	主线任务（根据名字不同，字母简写不同）
	陌生人任务
	露营地
	主营地
	理发店，能打理发型

图标	功能
	肉铺，能购买食品或贩卖皮毛、食材
	医药铺，能购买补剂
	杂货店，能购买各种物品
	枪械铺，能购买枪械、弹药及配件，还能自定义自己的武器
	旅馆，能进行沐浴或是租房进行休息、更衣
	卖报人
	邮局，能购买火车票或是消除赏金
	酒馆，能购买酒类商品
	剧场，买票后能欣赏电影
	马廊，能购买马匹与相关商品

图标	功能
	马车驿站，付钱后能快速传送至到达过的城镇
	火车站，买票后能搭乘火车
	裁缝店，能购买服装
	捕兽人，能贩卖皮毛（包含传说动物）或制作传说动物相关衣服及加强型装备
	鱼饵店，能购买各种钓鱼用的鱼饵
	快刀戳手指游戏点
	德州扑克游戏点

图标	功能
	扑克21点游戏点
	多诺米骨牌游戏点

图标的状态

图标	状态
	正常营业
	关店（休息时间）
	关店（主线进度锁定或是被通缉时锁定）
	商店进货新品

注：部分城镇的设施具有多个功能，比如圣丹尼斯较大的酒馆兼任旅馆功能，安格尼斯的枪械铺兼任旅馆的功能。

营地

营地作为玩家帮派的根据地，里面有不少便利功能提供给玩家，同时与奖杯 / 成就相关的营地任务与物品需求也是出自于营地里的同伴。

营地图标

图标	名称	功能
	主营地	玩家的营地，在此能睡觉、换衣服、剃胡须
	皮尔逊的肉铺	和城镇肉铺功能基本相同，但多了捐赠商品、制作营地装饰、背包等功能
	食物补给	可在皮尔逊处获取食物补给
	弹药补给	可在亚瑟的住处获取弹药补给
	医药补给	可在医疗车上获取医药补给
	肉汤与咖啡提供处	可以免费喝肉汤（恢复核心生命值，数天一次）或咖啡（恢复核心体力值，无限制）
	帮派杂务	帮助帮派成员完成杂务
	贡献箱	帮派的贡献箱，可以往里头放钱或物品，然后用账本升级帮派营地

重要设施

皮尔逊的肉铺：贡献动物毛皮与动物尸体的设施，最重要的是能够升级背包。一般来说，没有金钱需求的时候，从动物身上打到的完美动物皮毛都要捐赠给皮尔逊，以方便制作大容量背包。

贡献箱与账本：升级营地的重要设施，往帮派贡献箱里捐钱或是物品（会自动转换为金钱），贡献箱里的钱就可以通过账本进行营地功能升级。皮尔逊肉铺要制作背包的话还需要通过在账本选择“皮革制作工具”一项进行升级才能解锁该功能。顺带一提，购买了特别版或终极版的玩家，可在升级营地功能或补充物品时享有 8 折优惠。

营地快速传送：在城镇中玩家可以通过马车驿站或火车站进行快速移动，而营地里也有这个功能，需要在账本里的“住处”一项按照“最重要”（升级达奇的帐篷）→“下一个”（升级亚瑟的帐篷）的升级顺序改善亚瑟的帐篷。升级完毕后，亚瑟的帐篷车里就会出现快速传送用的地图，调查它便可以快速移动到去过的城镇。

TIPS 设置好目的地后，在大道上策马奔跑时进入电影视角，无需按键即可自动跑到目的地。

大容量背包

本作的背包实际上不限物品的种类，只会限制同种类物品的携带数量。大容量背包的制作目的便是解除数量的限制，让玩家能有更多的存货（特别是买高级香烟抽香烟卡的时候）。大容量背包在营地的“皮尔逊的肉铺”处进行制作，要先在账本选择“皮革制作工具”一项进行升级才能解锁该功能。下表列出升级背包所需素材方便玩家对照，部分背包有解锁要求。

注：完成主线剧情后，玩家可前往地图东部的范霍恩的黑货铺处直接购买所有背包。

背包	功能	所需素材	解锁要求
补剂背包	增加所有购买及制作的补剂类型的携带上限	完美的鹿皮×1、完美的公鹿皮×1、完美的麋鹿皮×1	–
原料背包	增加可制作的补给品和补剂的可食用材料的携带上限	完美的鹿皮×1、完美的獾皮×1、完美的松鼠皮×1	给皮尔逊带去5具动物尸体
工具背包	增加所有常用的工具类型的携带上限	完美的鹿皮×1、完美的麋鹿皮×1、完美的山狮皮×1	–
补给品背包	增加所有从商店购买以烹饪的补给品类型的携带上限	完美的鹿皮×1、完美的野牛皮×1、完美的浣熊皮×1	–
材料背包	增加可制作不同的物品的大部分可食用材料的携带上限	完美的鹿皮×1、完美的野猪皮×1、完美的鬣蜥皮×1	在放哨营火旁制作3份配方（在放哨营火处休息便可制作或烹饪）
贵重物背包	增加所有可出售变现的贵重物品类型的携带上限	完美的鹿皮×1、完美的河狸皮×1、完美的兔皮×1	在贡献箱捐赠50美金（只可现金）
“东部传说”背包	大幅增加所有物品类型的携带上限	完美的鹿皮×1、完美的美洲狮皮×1、完美的狼皮×1	制作所有其他背包

三大属性值

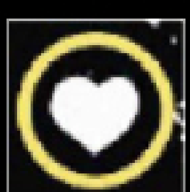
玩家角色的属性值在本作中分为三种数值，分别是生命值、体力值与死神之眼。这三种数值由核心值和外侧属性条两部分组成，可以理解为外围的外侧属性条就是普通的体力条，损血或是消耗体力的时候就会减少外围的数值；而内围的核心值则是根据时间流逝而消耗的，若核心数值过低，那么外侧属性条恢复速度就会减慢。此外，若在外侧属性条全部消耗完毕的情况下，不仅核心值的消耗速度会迅速提升，且继续触发扣除外侧属性条的动作时，核心值也会随之消耗。简单来说，要更有质量地存活下去的话，必须保证核心数值始终维持在一个安全范围内，这样角色的状态才不会受到影响。

核心值只能通过食用对应的食品与补剂恢复；外侧属性条存在等级之分，总计10级，满级才会使整个外侧属性条填满，在后文经验值部分详解。

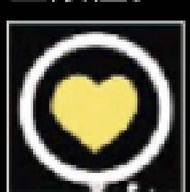
图标	名称	外侧属性条消耗动作	外侧属性条恢复方式
	生命值	角色受到伤害	食用对应的食品与补剂/静止
	体力	奔跑	食用对应的食品与补剂/静止
	死神之眼	使用死神之眼	食用对应的食品与补剂/死神之眼中击杀敌人
	马匹生命值	马匹受到伤害	食用对应的马用药品
	马匹体力	马匹疾驰	食用对应的马用药品/放慢马匹奔跑速度

黄金状态

属性值由核心值和外侧属性条两部分组成，而这两部分都存在“黄金状态”，玩家需要吃下对应的补剂才会触发黄金状态。外观上就是对应的图标变成了金黄色，黄金状态对于玩家来说是非常有利的，在激烈的战斗当中玩家应积极服用补剂（可在医药铺购得），让自己的属性值进入黄金状态，比如战斗中服用蛇油维持自己死神之眼能够常时开启，会让战斗简单不少。下面介绍一下两部分的黄金状态。



外侧属性条：外侧属性条的等级暂时提升到最高的等级10，当通过自然恢复或是消耗解除黄金状态时，外侧属性条恢复到当前等级的上限值。



核心值：核心值暂时不会消耗，通过自然恢复或是消耗解除黄金状态时，核心值恢复到最大值。

不良状态

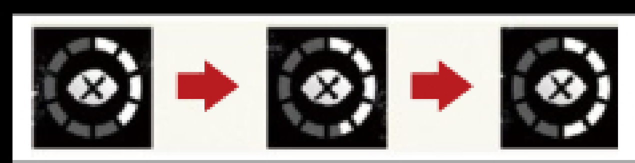
除了时间因素以外，以下状况也会使核心值受到损耗。受其影响的核心值内会有图标闪烁，可以等待其自然恢复，也可以通过更换衣物等措施解除不良状况。

图标	名称	解除措施
	超重	控制食量
	过轻	多吃
	过热	换夏装
	过冷	换冬装
	中毒	吃人参、乳草等食品/睡觉/返回营地/开始新任务

体重：关于超重与过轻的问题，它们属于有好有坏的特殊状态。如果体重超重，那么体力消耗就会提高，但伤害吸收也会提高；体重过轻的话，伤害吸收会降低，但体力消耗会减少。关于角色体重，和现实差不多经过一天的时间就会消耗，想进入超重状态的话狂吃食物即可。

各大属性的经验值

每个属性都有自己的经验值，进行特定动作能为特定属性获得经验值。如图所示，累积经验值提高属性值的等级后，玩家可用的外侧属性条才会增加。



外侧属性条等级	升级所需经验值
1	0
2	50
3	100
4	200
5	350
6	550
7	800
8	1100

注：通常升级即使到通关也只能升到8级，要升到10级需要完成特定挑战。

生命值经验

提升方法	是否可以重复提升	获得经验值
服用人参灵药	可（但饮品数量有限）	提升下个等级所需经验值的25%
完成挑战	否（一个挑战只能触发一次提升）	30
划船100米	可	20
弓或投掷武器击杀	可	20
近战击倒/击杀	可	10
钓到鱼	可	10～30（根据尺寸而定）
跳50次	可	5
潜入击倒/击杀	可	5
弓箭或投掷武器攻击	可	5
狩猎时一击猎杀	可	3

体力值经验

提升方法	是否可以重复提升	获得经验值
服用陈年海盗酒	可（但饮品数量有限）	提升下个等级所需经验值的25%
完成挑战	否（一个挑战只能触发一次提升）	30
以25HP以下的状态在战斗中存活	可	20
冲刺100米以上	可	20
游泳15秒以上	可	20

死神之眼经验

提升方法	是否可以重复提升	获得经验值
服用缬草根	可（但饮品数量有限）	提升下个等级所需经验值的25%
完成挑战	否（一个挑战只能触发一次提升）	30
完成营地杂活	可	5
获得特别收集品	可	5
剥皮	可	1～10（根据动物种类而定）
50米以外爆头击杀	可	1～5（根据距离而定）
制造物品	可	1
烹饪	可	1
非瞄准击杀	可	1

注：人参灵药、陈年海盗酒和缬草根为游戏中的特殊饮品，无法在商店购得，但可以在地图中收集而得。这些特殊饮品大多数分布在房屋或是废弃的马车内，一些帮派盘踞的小营地也可能搜得到，玩家路过发现时请千万不要错过。

TIPS 与同伴一起骑马行动时，也可以利用电影视角来自动前进，但过程中必须按住×/A键不放。

荣誉值

荣誉系统能衡量游戏内角色行事时的道德观，正义的行为会增加角色的荣誉值，邪恶的行径则会减少角色的荣誉值。每当角色的荣誉值提升或降低到一定数值时，都能达到特定等级，达到等级会带来不同的好处。除了与挑战相关以外，高荣誉值不仅能享受商铺打折的待遇、部分荣誉任务的开启，还会影响到结局的走向。

提高荣誉值的行动	在帮派内干杂活、完成帮助他人等道德正义之举、钓鱼放生
降低荣誉值的行动	搜刮没有罪行的陌生人、偷马、随意伤害陌生人等邪恶行径

荣誉值高低的影响

等级	荣誉值	影响
–8～–2	–320～–80	–
–1	–40	搜刮尸体时，死神之眼补剂、投掷类武器等出率提升
0	0	搜刮尸体时，普通补剂、便宜珠宝、马匹消耗品出率提升
1	40	搜刮尸体时，强力补剂、珠宝、食物出率提升
2	80	商店打9折优惠
3	120	商店服装追加：斗牛士装束、麦克劳克林装束、骑士装束、科森装束、坎伯兰装束、牛仔装束、瓦伦丁装束、罗斯科装束
4	160	–
5	200	商店打75折优惠
6	240	商店服装追加：拳击手装束、牧畜装束、赌徒装束、多维尔装束、福克顿装束、流浪汉装束、露莓溪装束、兽医装束
7	280	商店打5折优惠
8	320	–

武器与战斗技巧

一把好枪对于牛仔来说是必不可少的，本作中收录了大量枪械供玩家选择，同时也提供了弓等额外武器用于不同的场合，下面就来介绍一下不同种类武器的特点。枪械在种类分支之下还有不少不同类型的枪，鉴于篇幅原因，此处只列出流程中容易错过的特殊武器，全武器列表请参考即将推出的《荒野大救赎 终极档案》。

枪械的数值

在武器轮盘中可以清楚地看到持有枪械的属性值，其中属性槽分为了白色、灰色以及黑色三部分。

白色为枪械的现有数值，灰色为枪械的上限数值，黑色就是超过上限值的部分，无论什么方法都到达不了。在枪械铺的“自定义”一项可以改造玩家的手持枪械，这种方法可以增加枪械属性灰色的上限值，而白色的现有数值变动则通过更换枪械的弹药实现，比如说滚轮闭锁步枪在更换到中空弹的时候，伤害这项属性就能达到白色与灰色同值，亦即威力达到上限值。



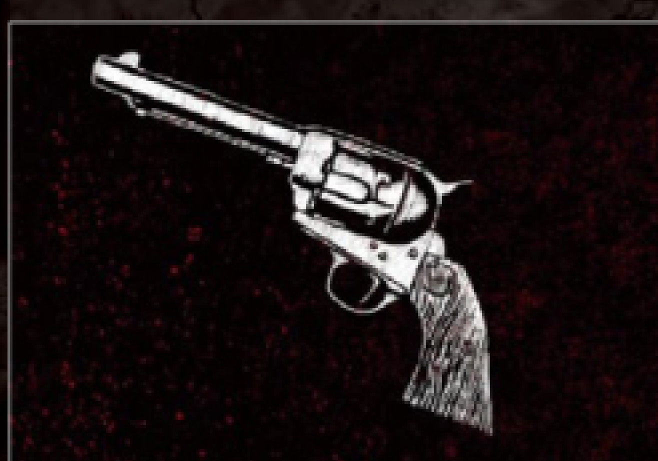
手枪

手枪的威力没有左轮手枪大，但可以装填更多的子弹，并能以更快的速度进行装填。



左轮手枪

与手枪相比，虽然左轮只能装填六发子弹，但它拥有更高的伤害力和精准度。以此为代价，装填速度和射速都比较慢。



步枪

这种长射程长枪以远距离精准射击为设计初衷。精准度极佳，但射速与上弹速度都较慢。如用带长筒瞄准镜的步枪，一发子弹即可造成严重伤害。



连发步枪

与步枪相比，连发步枪拥有更卓越的射速和弹药容量，只是精准度和伤害力都打了折扣。在死神之眼状态下爆头难度大幅降低，因此比起一枪换弹的步枪，连发步枪可以在混战中通过爆头迅速解决敌人，伤害也可以通过弹药弥补。



霰弹枪

作为重型火器能够一次性射出大量霰弹，在近距离和对付复数目标时极为有效，切换独头弹可以获得更远的射程和精准度。游戏中的大杀器，只要经过改造配合高爆独头弹等高伤害弹药，即使是保持一定的距离也能一枪解决敌人。



弓箭

一种安静且精准的武器，可制作多种箭矢供其使用。弓多适用于潜行狩猎的场合。



投掷武器

如飞刀和手斧这类武器能够无声无息地击杀敌人，如果不需要隐藏行踪，那就可以更换为燃烧瓶或炸药向敌人投掷。



近战武器

在文明场合或无法携带枪械的情况下牛仔只能赤手空拳应战。但也可以找到许多刀具与手斧，在战斗中发挥作用。



弹药

武器弹药可以从枪械铺或是杂货店中购买，自己制作或是从敌人身上搜刮也能获得。部分弹药只能通过习得配方（部分配方可在黑货铺购得）来进行制作获得，每种弹药类型都有着各自的特殊属性，分辨好特性能使战斗更为轻松。

高速弹：提升攻击距离与伤害。

分裂弹：稍微提升伤害，提升精准度并降低死神之眼的消耗。

中空弹：大幅提升伤害。

高爆弹：提升伤害至上限值。

独头弹：提升攻击距离、精准度。

燃烧弹：大幅提升伤害。

高爆独头弹：提升攻击距离、精准度，提升伤害至上限值。

捕猎弹：.22 口径，专门用于狩猎兔子等小型动物用。

武器保养

武器的状态会随着使用时间和环境因素恶化，定期保养才能使其保持完美状态，武器是否需要保养，可以从状态那一栏里看出来。武器变脏或者生锈都会导致伤害降低，上膛速度变慢，装弹时间变长。想要保养武器，需要从武器轮盘中选中需要保养的武器，随后按 R3/RS 键进行保养，然后按□ /X 键清洁武器。清洁需要枪油，一般可在枪械铺购得。枪械铺老板也可以有偿为玩家进行武器保养。

武器部件、饰品、护身符、装备和装束都会对武器保养造成影响。饰品和护身符可在黑货铺制作，要准备好所需的材料。



武器配件与熟练度

配件：在枪械铺可以对武器安装配件从而增强武器的威力或是实用度。完成相应的挑战后，还可以在捕兽人商店购买进一步强化的加强型武器配件，这些配件若是凑齐套装的话还会为玩家带来额外的加成。

熟练度：长时间使用同一类武器时，玩家的技巧就会随之上升，从而能够减少武器的后坐力并加快上弹速度。开启暂停菜单可在“进度”→“生涯”→“武器”中查看相应武器的熟练度。

易错过的特殊武器

弗拉科的左轮手枪：“传奇神射手”任务（陌生人），击败弗拉科 · 埃尔南德斯后从尸体旁拾取

格兰杰的左轮手枪：“传奇神射手”任务（陌生人），击败埃米特 · 格兰杰后从尸体旁拾取

米德奈特的手枪：“传奇神射手”任务（陌生人），击败比利 · 米德奈特从尸体旁拾取

卡诺威的左轮手枪：“传奇神射手”任务（陌生人）完成后，在决斗的受害者尸体旁拾取

稀有滚轮闭锁式步枪：第三章“赏玩魔术师”任务（主线），杀死谷仓上方的赏金猎人后从尸体旁拾取。

稀有霰弹枪：如下图所示，在安尼斯堡西北侧，有一个名字叫隐士的 NPC 躲在一个小屋里，听到对话后在门外等待他出来，杀死他后可以拾取稀有霰弹枪。注意这个 NPC 的血量非常高，一定要小心不要反被打死了。

特殊武器特殊在其涂装上，虽然不能通过自定义改造数值，但胜在基本上都很好看。



战斗技巧

枪战：本作在射击时自带辅助瞄准功能（可在暂停菜单的设置里调节），一旦开启辅助瞄准功能，那么用枪械瞄准时目标准心就会自动放在最近的敌人身上。对阵人类的时候，准心放置的位置约为敌人的胸口处，因此只要稍微上推摇杆，就能把准心移到敌人的头部进行爆头射击，当然要熟练掌握此技巧需要练习与预判，毕竟敌人是会动的。想要轻松爆头的话多开启死神之眼是最有效率的，当死神之眼值不够的时候，使用补剂“蛇油”即可回复。

近战：剧情任务、特殊事件或是不准携带武器的场合下，需要玩家赤手空拳与敌人对战。在与敌人拳斗的时候，□ /X 键的防御是至关重要的，在敌人即将挥拳的时候按下□ /X 键能挡住敌人的拳头，迅速按下○ /B 键就能进行反击。先按住防御键，然后在敌人挥拳过来时往反方向拉左摇杆，就能闪避敌人的拳头。掌握好防反和闪避两种技巧，在拳斗中就能立于不败之地！

死神之眼

系列的一大特色，在瞄准时按下 R3/RS 键发动。在死神之眼状态下，时间的流逝将会变慢，玩家所受到的伤害也会减少。死神之眼分为以下 5 个等级：

1. 将准星移动至敌人 / 动物的任意身体部位，会将其自动标记为目标。

2. 可以手动标记多个目标，将准星移动至敌人的任意身体部位，随后按下 R1/RB 即可添加一个目标。

3. 如果射击敌人 / 动物时没有将其标记为目标，则死神之眼不会取消，可以继续在死神之眼模式下开枪。

4. 会自动显示敌人和动物身上可以造成重伤的区域。

5. 会自动显示敌人和动物身上可以造成重伤和致命伤的区域。

由于玩家角色基本上挨不了几枪便会死亡，所以遇到拦路抢劫或是围攻战时及时开启死神之眼清场会降低不少难度。死神之眼经验值增加的方法请参考前文的“属性值”部分。

决斗

一代延续下来的系统，当双方进入决斗状态时，左上角系统会提示慢慢按下 R2/RT 键。

按压 R2/RT 的过程为准备阶段，按压的速度会影响亚瑟拔枪的速度，拔枪的速度则会影响玩家用来瞄准的时间。比如说，快速完全按压 R2/RT 会很快的把枪掏出来，但瞄准时间会相应减少，而按压 R2/RT 的速度过慢的话，拔枪速度也会变慢，这样就很容易被敌人杀死。因此要在决斗中获得胜利，需要玩家掌握拔枪的节奏。

拔枪后按 R2/RT 键进行射击时，等于进入了死神之眼状态，除了射击头部秒杀敌人以外，还可以射击对方拿着武器的手以打掉武器。在要求活捉敌人的赏金任务中，碰到要求决斗的敌人时，射击手部是非常有效的方式。

马匹相关

牛仔爱马如命，奔驰于西部大地总是离不开马匹的，相处时间久了看匹马都觉得眉清目秀的。游戏中提供了种类丰富的马供牛仔们选择骑乘，接下来就看看该如何对待我们可爱的孩子们吧。



马匹的属性

马匹与玩家角色一样有着生命值与体力值，同样分为核心值和外侧属性条，同时还有着速度与加速度等基础数值。若在马匹体力值不足的情况下进行奔跑，马是会把主人摔下去的，因此要时刻注意马匹的状态。另外要注意的是，故事模式中马匹的死亡是永久性的，所以玩家身上要随时备好马用药物。速度与加速度顾名思义，数值越高马匹的奔跑速度越快，在这个经常需要马匹赶路的游戏里，速度快的马匹是非常重要的。



如何简单快捷获得马匹

玩家可以训练或驯服野马来获得它们的信任，在野外发现野马后需要慢慢接近，并在其不安时按 L2/LT+□/X 安抚它们，最后为其套上马鞍让它成为专属自己的马。想要不费力气的话，也可以去马廊购买马匹。不过因为野外有传说马可驯服，具体还是看玩家个人需求。接下来介绍一个不需要在野外寻找马匹的简便方式。此方法的好处是在游戏早期就能获得强力的马匹，坏处是刷出好马要花费的时间比较长，就看玩家是否有需求了。

①首先要选择一个没有恶劣天气的白天，目标城镇为圣丹尼斯，具体地点如下图所示。

②图 1 的红色门民家后方就有一个小小的马房，在这里可以刷出游戏中除传说马以外的马匹以及不同的颜色，省去玩家去野外寻找的功夫。具体步骤是来到马房附近，打开物品轮盘选择双筒望远镜，然后观察马匹信息看看是否符合自己的要求。不满意的话就往北方跑，来到如图 2 所示的红房子后往回跑，这样红门民家的马就会刷新了，再次来到红门民家，然后重复观察马匹的动作即可。

③大部分情况下这里都会刷出比较低级的田纳西走马和肯塔基骑乘马，所以要刷出高级马的话需要耐心。笔者推荐玫瑰灰色的阿拉伯马，是综合数值最高的马匹，只可惜这种马比较胆小，想要胆子比较大的马还可以选择土尔库曼之类的战马。

④发现目标马匹后，戴上蒙面巾直接上去骑就可以了！运气好的话连目击也不会被触发，但荣誉值是必定会扣一点的。

传说马：游戏中一共有 3 种传说马，第一种是阿拉伯马的白色传说马；第二种是美洲野马的虎纹传说马；第三种是最为稀有的美国溅白花马，这种马只能在野外随机的营地里刷出，一旦刷出就可以杀人抢马了。只不过传说马的属性并不是最高的，有的甚至很低。

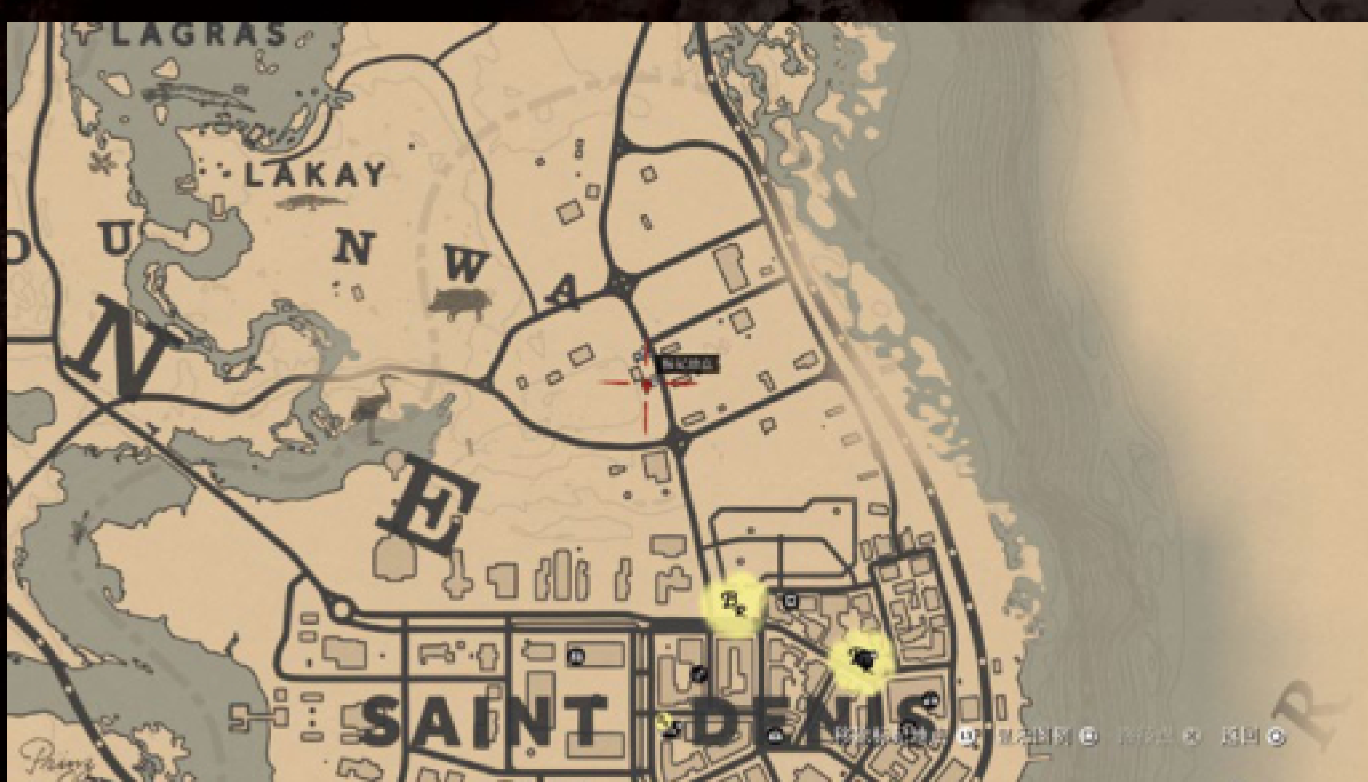


图1


图2




■阿拉伯白马



■虎纹美洲野马

马匹好感度

与马匹长时间相处后，玩家与马匹之间就会因为信任和理解而产生默契。好感度分为四个等级，当好感度提升时会获得以下好处：

①马匹的生命值和体力值提升。

②从更远的距离甚至是战斗中呼唤自己的马匹。

③马匹能够渡过更深的水，或者走更难走的路段。

④马匹更难被偷走。

增加好感度的方式有：

①马匹焦躁不安时对其进行安抚。

②马匹饥饿时为其进行喂食。

③马匹变脏时为其进行清洁。

④骑行、牵马、与马匹一起游泳。

⑤移除装载在马匹上的重物。

⑥拴住马匹。

打猎

狩猎动物能够获得肉和皮毛，还有其他实用材料，肉可以制作料理或是贩卖给城镇，也可以给帮派提供食用品；皮毛能够制作物品或是贩卖；牙齿或是爪子等特殊部位更是可以制作成护符。可以说动物身上一身宝，但狩猎时必须要谨慎选择武器，否则会损坏动物的皮毛，使得动物的价值大打折扣。玩家可在暂停菜单中的“进度”→“生涯”→“动物”一项查看经过研究的动物讯息，比如栖息地、获取完美品质毛皮所需使用的武器等实用讯息，所以狩猎时要多多研究动物。

此外，在地图里还能采集植物，这些植物不仅能作为配方中的材料发挥作用，还能在烹饪时当成调料使用，让料理的效果更上一层楼。



狩猎的几点诀窍：

1. 在森林中进行潜行狩猎时需要使用弓箭，否则枪声会惊动其他动物。拉弓的时间越长，箭矢威力越高，但是也越不好瞄准。

2. 开启鹰眼视角再按 R1 聚焦猎物踪迹，这样就能让猎物的踪迹更加显眼。

3. 发现猎物时需要与它保持距离或是位于下风处，否则会被猎物发现。

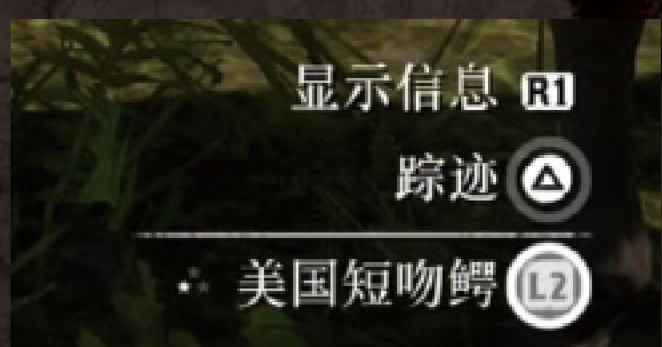
4. 瞄准猎物的弱点位置射击，命中要害让其一击死亡能更好地维持毛皮和尸体品质。小型动物如兔子、臭鼬等要用小型的箭或是小口径的子弹对付，中型动物用步枪、弓等武器应对，而大型动物则可以制作毒箭来命中要害。传说动物则不用顾虑击杀方式，随便用任何武器击杀都能获得独特的毛皮与素材。

5. 瞄准某些动物时可以按下 L2/LT 键 + □ /X 键向其呼喊，这样猎物就会抬头，在抬头的瞬间可以更容易瞄准其头部狙击。

6. 使用诱饵、气味掩盖剂等道具进行狩猎可事半功倍。

7. 多按 L2/LT 键 +R1/RB 观察动物，这样右下角的动物信息名字左侧就会出现动物的星级。三星的动物才会出完美毛皮。

8. 先狩猎传说公鹿，用其素材在黑货铺制作出传说公鹿饰品，能够提升动物剥出完美毛皮的几率。



▲到搜集完美毛皮的阶段，就只有名字旁是三星的动物才有狩猎价值了。

钓鱼

钓鱼不仅可以获得鱼肉，还能获得其他实用材料。首先要找到一片水域，从物品轮盘中装备鱼竿（第二章主线任务“得人的渔夫”中获取），随后根据想捕获的鱼类选择合适的鱼饵。每种鱼类会以不同的方式咬饵，当鱼饵被用力咬住时，按 R2/RT 键开始收鱼。鱼咬钩后按↓键能把鱼一口气往玩家的位置拉，然后不断旋转右摇杆即可收线，但收线途中鱼会挣扎，在鱼挣扎期间不能连续收线，否则鱼线会断掉。当鱼竿的位置慢慢向下弯的时候再次按↓键把鱼竿抬高，这样收鱼的速度会快很多。鱼饵可在鱼饵店购得，人造拟饵比鱼饵更加结实并可以多次使用，只是稍微昂贵一点。拟饵也有不同种类以适应不同水域里的鱼类。

每种鱼类都有一条体型最大的传说鱼类，它也是该鱼类中最难捕捉的鱼，当玩家接近传说鱼类的时候，它会在地图上闪现光点。暂停菜单中的“进度”→“生涯”→“鱼类”可以查看鱼



的信息。传说鱼必须要使用特制拟饵才能钓到，普通的鱼饵它是看不上眼的。而特制拟饵的获得方法，最早于第三章烙铁湖处触发陌生人任务“天生钓手”中，触发地点如上图所示，与杰里米·吉尔对话后不仅能获得传说鱼类的分布地图，还能解锁拉格拉斯的鱼饵店里的特制鱼饵一项，使用这种特制鱼饵才能钓得上传说鱼类。



▲一定要在这间特殊鱼饵店才能购得特制拟饵。

犯罪与惩罚



本作不限制你为善或是作恶，但作恶是有惩罚机制的。在玩家犯下抢劫、故意伤害他人等罪行后，屏幕右上角会出现“通缉”或“目击”的文字。

最先可能触发的是“目击”的状况，雷达上会以红色标记显示目击证人的行动，如果在目击证人去通报警察前先把他解决的话，那么玩家就不会被通缉；遭到通缉的场合，玩家可以通过逃离通缉区域，杀死附近所有警察或逃离警察的视野直至他们放弃搜索等方式逃离追捕。雷达上的方向指示器会表示警察当前的搜索方向，如果被警察发现会再次进入全面通缉状态。在被警察追捕期间继续犯罪的话，那么追捕的警力就会越来越强悍。在未摆脱当地警察的情况下犯下严重罪行就会招来赏金猎人的追捕。遭到通缉是非常影响玩家完成任务的效率的，建议玩家尽早前往邮局找到电报员，用钱支付自己的赏金以解除通缉令。

要注意的是，部分地区民风彪悍，比如范霍恩地区的居民会在警察现身前先动手解决罪犯。

伪装

身为帮派牛仔，难免要当一下恶人来为帮派做贡献。为了最大程度地减少影响，玩家可以通过佩戴面具或是蒙面巾的方法进行犯罪，这样目击者将无法准确地辨认出玩家，玩家就有机会在被警察讯问时蒙混过关。

如果已经被人目击到样貌，那么在目击之后更换衣物、改变发型与毛发长度等改变样貌的方式同样可以使自己更难被认出。

早期赚钱法

初期的牛仔可以说是一贫如洗，需要做很多事来赚取活动资金。不过除了任务以外，早期还有两个隐藏地点可以提供给牛仔一笔庞大的资金，下面就来看看一夜暴富的步骤吧。

被烧毁的小镇

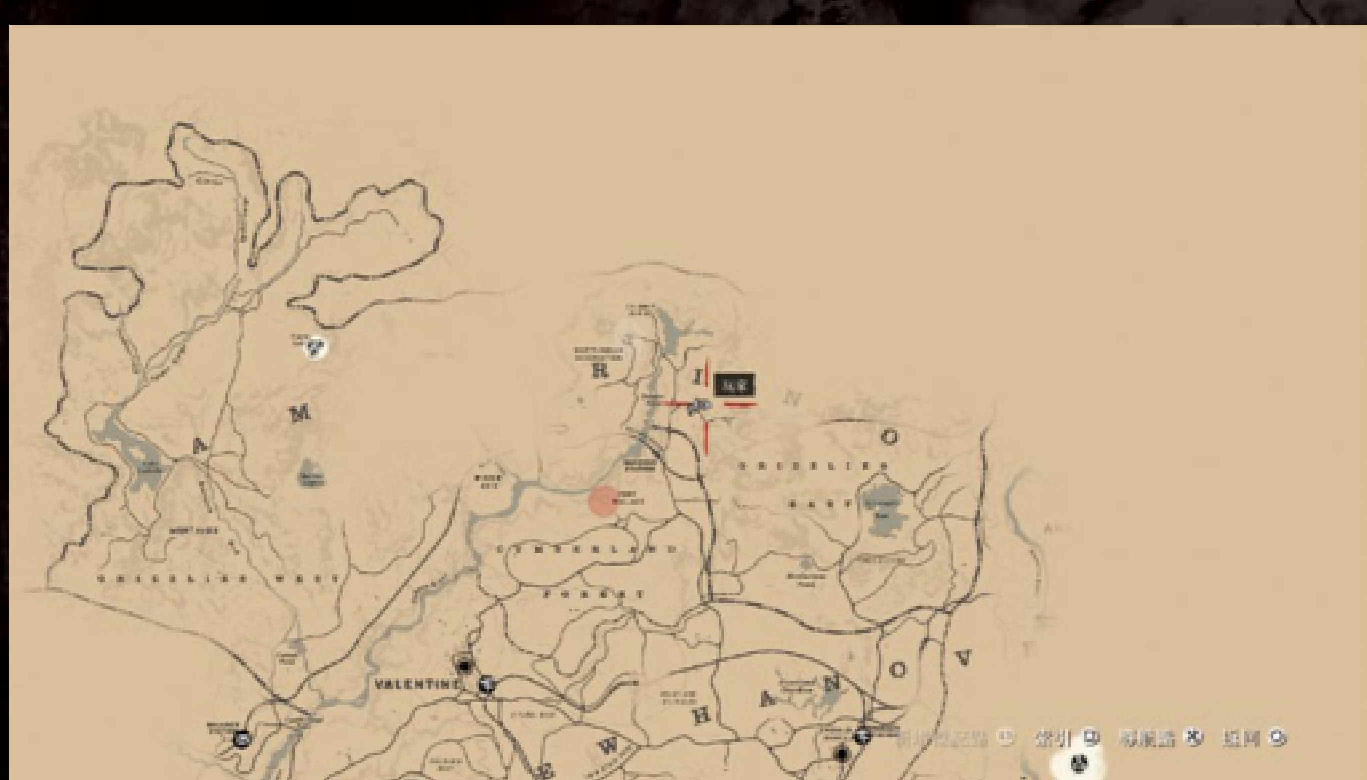
大地图的位置如图所示，就在我方初期营地的左下角。在这座被烧毁的小镇里，其中有一间写着“SHERIFF”文字的屋子。





进门左侧的办公桌下方有一个保险箱，里面可以回收马药配方“特制马用兴奋剂小册”和“金条”。其中金条拿去黑市卖（主线开启）能获得500美金，无疑是一笔大款。

神秘的雕像群





大地图的位置如上图所示，是在一个山洞里头，位置比较隐蔽。

来到山洞深处发现一群雕像，这里有一个解谜步骤。先调查中央的怪奇雕像，然后要按顺序按外围雕像的开关。以中央女性怪奇雕像为基点方位，依序按压：右侧的雕像→左上侧的雕像→左下侧的雕像→正前方的雕像。按完后女性怪奇雕像下方的开关开启，里面可以获取3个金条！如果中途按错的话，只要再按一遍雕像的开关就能重置。



▲入口非常狭窄，需要仔细观察才能发现。



全部金条回收后，拿去黑市卖就能获得2000美金！前期拿着这笔钱强化营地和武器能使游戏难度下降不少。



全流程攻略

注：所有百标有“*”号的都是可选荣誉任务，所有可选荣誉任务都会过期，推荐在当前章节完成。

第一章 西部亡命之徒

解锁任务	回忆，粉墨登场
金牌要求	1.在枪战中不受到任何伤害
	2.从阿德勒牧场搜刮6件或以上物品
	3.以至少80%的精确度完成任务

流程要点

1. 一开始跟随达奇的部分只要按住×/A键就可以自动跟上NPC。到达目的地后按照屏幕的按键提示按住△/Y键把马停好后，按R1/RB键躲在木屋前左面的牛棚后。

2. 作为游戏里的第一场枪战，战斗的难度很低。玩家需要注意的是左方，除了初始的一个敌人外，在敌人数量减少到一定程度后还会出现第二个，追求无伤的玩家请务必注意这二人。另外战斗开始后不久，小屋的二楼会出现一个敌人，玩家需要尽快解决他，要不然很容易会被其打中。枪战结束后会有一个敌人逃跑，放过他可以增加荣誉值。

3. 屋子的搜刮没什么好说的，按住□/X键搜刮可以加快效率。

4. 畜棚中会触发游戏第一场格斗战，虽然本作的格斗比起Rockstar以前的游戏稍微复杂一点，但依然非常简单。□/X键为格挡，而○/B键则是普通攻击，基本思路就是敌人格挡就停止攻击，攻击就格挡，然后看准时机反击。第一场格斗战敌人基本不会格挡，所以非常轻松。

5. 安抚马的方法是按住L2/LT然后按□/X键，安抚一两次后靠近，“安抚”的提示会变成“轻拍”，此时轻拍就可以驯服马了。

回忆，粉墨登场

解锁任务	老朋友们、劫后余波
金牌要求	1.在不受到伤害的情况下杀死所有狼
	2.以至少80%的精确度完成任务

流程要点

1. 章节的难点只有一个，那就是如何在不受到伤害的情况下杀死所有狼。说是所有狼，其实只有开头的三只狼能对玩家造成威胁。玩家的武器强制为弹容量只有两发的霰弹枪，在击毙前头的两只狼后，玩家需要立即边往后跑边上弹，并在第三匹狼冲上来之前回头将其击毙。

2. 之后玩家还需要骑马逃离狼群的追击，这部分难度不高，玩家只需要注意霰弹枪的射程，然后保证自己的精准度即可。

老朋友们

解锁任务	利维提克斯·康沃尔到底是谁？（并且完成“劫后余波”）
金牌要求	1.在45秒内抓住并捆绑基兰
	2.在死神之眼中一次杀死3名奥德里斯科帮成员
	3.在15分30秒内完成任务
	4.完成15次爆头
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 和达奇侦察完敌情并下山后，达奇会询问玩家采取何种战术，按住L2/LT锁定达奇并根据按键可以选择战术，两者区别不大。

2. 接下来战斗的要点在于利用好掩体，连发步枪本身的射程、威力和命中率都不错，玩家只要找好掩体将敌人逐个解决就可以了。优先解决掉守在高塔的敌人，而在完全消灭左边的敌人前，不要太过冒进，要不然很容易被右边的敌人围攻。

3. 消灭第一波敌人后，玩家可以趁机搜刮一下敌人尸体补充弹药。第二波敌人会从南边的树林靠近，此时达奇会再次询问玩家，两个选择之间的区别依然不大，但目标为金牌的玩家建议选择防守。

4. 此时系统会解锁“死神之眼”系统，等级1的死神之眼会自动锁定敌人，看似方便但受到当前武器弹容量的限制，当然玩家也可以通过开枪来提前结束死神之眼。

5. 追捕基兰的部分难度依然不高，沿着直线往前冲，距离差不多后就可以扔出套索并捆绑住他了。值得注意的是，从拿出套索、瞄准到扔出会有一定的延迟，玩家需要算好射程再扔。

劫后余波

解锁任务	利维提克斯·康沃尔到底是谁？（并且完成“老朋友们”）
金牌要求	1.每次杀死鹿都只用一支箭
	2.不惊动任何一只鹿
	3.干净猎杀第二只鹿

流程要点

1. 详细的打猎方法可以参考上文的系统部分，这个章节实际上是打猎的教学部分。金牌要求1和3的方法实际上是一样的，利用弓箭射中鹿的头部即可。

2. 这个章节还会解锁鹰眼系统，按下R3+L3/RS+LS键可以高亮动物痕迹以及其他场景中可互动的对象。动物的追踪痕迹会随着时间逐渐小时，玩家需要再次启动鹰眼来让痕迹重新显示。另外痕迹槽的消逝速度也和玩家的移动速度有关，速度越快，消逝的速度也越快。

3. 第一只鹿在河边，按照提示击杀后，第二只鹿的痕迹在南边。

4. 另外玩家不需要按照系统提示“呼唤”鹿，这样反而容易惊动猎物，实际上只需要耐心等它抬头后再射击就可以了。注意，拉弓会消耗体力，体力耗尽后准星会剧烈晃动。

利维提克斯·康沃尔到底是谁？

解锁任务	东部边境
金牌要求	1.在蓝尼抓住火车边缘时救下他
	2.截停火车后，在1分30秒内解决守卫
	3.在枪战中不受到任何伤害
	4.完成10次爆头
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 炸弹引爆失败后跟上大队，跳上火车后按△/Y键救蓝尼，之后玩家还需要连点×/A键把他拉起来。

2. 火车上的敌人不多，跳过两节车厢后会遇到第一个，之后两个车厢里各两个敌人，爬上车厢后会遇到第六人和下一节火车的最后一人。由于活动范围少，玩家需要善用掩体和死神之眼来干掉敌人。追求无伤的玩家还需要背板来记住敌人的位置。

3. 停下火车后玩家需要一路杀到火车尾部，这里的战斗非常混乱。建议玩家找一块大岩石躲在后面，并优先消灭出现在车厢高处的敌人，地面的敌人可以交给NPC来解决。

4. 搜刮车厢的部分，玩家需要找到的债券放在房间后面右面的柜子里。

5. 放跑守卫会增加荣誉值，杀死则会降低，但总体来说对后续剧情没有影响。



TIPS 全金牌要点1：所有金牌都推荐在第一次触发时就直接解锁，因为选择重玩章节的时候，角色和马的状态都会处于最低级状态，而且回复道具会非常少（根据关卡不同，个别关卡的初始回复道具会有所不同），很多关卡，特别是后期关卡的难度会因此直线提高。

东部边境

解锁任务	礼貌社会，瓦伦丁风格、美式休息、自尊，负伤离场、谁人无罪
金牌要求	1.进入马掌望台时接上哈维尔
	2.在6分钟内完成任务

流程要点

全是跑路的一个章节，连点 ×/A 键可以让马车跑快一点。快到达目的地是会遇到哈维尔，按住 R1/RB 键可以让马车完全停下来，让哈维尔上车后再继续前进。

第二章 礼貌社会，瓦伦丁风格

解锁任务	火上浇油（并且完成“在前的，将要在后了”和“真爱易逝”）、童叟无欺的蛇油（悬赏任务）
金牌要求	1.将丢失的拉车马匹还给其主人
	2.在45秒内找到凯伦
	3.以至少80%的精确度完成任务

流程要点

1. 将丢失的拉车马匹还给其主人除了能够完成金牌要求以外，还能增加荣誉值。安抚马的方法和之前一样，这里就不阐述了。

2. 凯伦在旅馆二楼右转的最后一个房间，询问旅馆老板可以得到确切位置，但这样做时间会超过金牌要求的 45 秒。

3. 最后部分玩家只需要紧跟黑水镇的人就可以了，之后他会摔下山崖。和之前的抉择类似，放过他会增加荣誉值，反之则降低。

美式休息

解锁任务	在前的，将要在后了、放债与更多罪孽、邻居来串门
金牌要求	1.在15秒内救下哈维尔
	2.在1分30秒内打败汤米

流程要点

1. 酒吧里的斗殴和之前的格斗战没什么区别，干掉第一个敌人后汤米出现，此时玩家会被抓住，而哈维尔则被敌人猛攻，连按〇 /B 键挣脱就可以迅速救下哈维尔。

2. 和汤米的战斗比较特殊，和其他杂兵不同，玩家的大部分正面攻击都对其无效。最有效的攻击手段是格挡其攻击后，再打他一拳（一拳以上的话会被其格挡住并受到反击）。重复几次后会汤米会将玩家按在地上，此时连按〇 /B 键挣脱，转守为攻后再连按〇 /B 键即可结束战斗。

邻居来串门

解锁任务	真爱易逝（并且完成“放债与更多罪孽”）
金牌要求	1.悄悄解决4名奥德里斯科帮成员
	2.完成12次爆头
	3.以至少80%的精确度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 下马后别忘了带上新解锁的飞刀。到达目的地后，第一个正在撒尿的敌人需要等他话说完后再下手，要不然会被敌人发现。接下来的两个敌人，比尔会询问玩家如何解决，任意一个方案即可，之后比尔会在玩家出手解决任意一个敌人后解决另一个敌人。最后一个敌人就由玩家自己解决。

2. 四个敌人解决后先不要急着开战，外围还有不少巡逻的敌人，利用弓箭可以悄悄解决掉不少敌人。由于敌人都已经用红点标出来，潜行暗杀并不是什么难事。

3. 当敌人只剩下中央营地的那一群时就可以开战了，提前发动死神之眼可以顺便完成一下爆头的金牌要求。

4. 消灭所有敌人后靠近小屋会触发剧情，之后玩家只要拿下烟囱上的霰弹枪，进行完保养枪械的教学，最后找到藏在烟囱里的钱就算是完成任务了。

自尊，负伤离场

解锁任务	美国脊梁
金牌要求	1.在1分30秒内追踪熊
	2.向熊开枪至少6次
	3.在12分钟内完成任务

流程要点

1. 追踪传说生物的方法和一般生物不同，在这里为了满足 1 分 30 秒的要求，玩家可以通过开启鹰眼记住痕迹的方法快速追踪。玩家实际上也不需要跟着痕迹跑，只要找到发着黄光的特殊痕迹即可。

2. 触发死神之眼后的时间可能会不够玩家开 6 枪，时间结束后不用举枪直接按下 R2/RT 可以不拔枪快速射击。

放债与更多罪孽：第 3 部分 *

解锁任务	安静时光、绵羊与山羊（并且完成“美国脊梁”、“火上浇油：第4部分”、“得人的渔夫”、“真爱易逝”）
金牌要求	1.在2分10秒内完成任务

流程要点

1. “放债与更多罪孽”是一个系列任务，会在主线剧情的不同阶段触发。绝大部分都属于陌生人任务，成功收债后将钱放回到营地就算是完成任务。其中“托马斯·唐斯”比较特殊，这算是一个独立的主线任务。

2. 和托马斯·唐斯接触后，先按△ /Y 键抓住他，然后按照按键提示按〇 /B 键殴打以及按△ /Y 键威胁他。注意抓紧时间，金牌要求的 2 分 10 秒实际上不太够。

童叟无欺的蛇油 *

解锁任务	无
金牌要求	1.阻止本尼迪克特·奥尔布赖特跌落悬崖
	2.在1分15秒内捆绑奥尔布赖特
	3.在1分30秒内将奥尔布赖特送回警长处

流程要点

1. 这是赏金任务的教学关，难度非常低，目标甚至不会反抗。和目标见面后，目标会失足掉下悬崖，此时将左摇杆推上并连点 ×/A 键就可以将其拉上来。这里动作一定要快，要不然目标会掉下悬崖。

2. 话虽如此，目标最后还是会掉进河里。追逐的过程的前半部分玩家只需要紧追着目标即可，在第一次遇到浅滩的时候立即过河，然后继续跟着目标。在冲下激流后，在一个浅滩附近目标的速度会减慢，此时就可以扔出套索捆绑奥尔布赖特。

3. 最后送回警长处时不需要跟着系统给出的路线跑，直接直线穿越可以节省一点时间。另外将目标从河里拉出来的时候按住 R2/RT 键可以加快进度。

真爱易逝 *

解锁任务	绵羊与山羊（并且完成“美国脊梁”、“火上浇油：第4部分”、“得人的渔夫”、“放债与更多罪孽：第3部分”）
金牌要求	1.平和地说服切罗尼亚教让你带走杰米（第3部分）
	2.在2分钟内将杰米交给玛丽（第3部分）

流程要点

1. 在和切罗尼亚教首领交流的过程中，依次选择“犹豫不决”和“意义”（两个选择都是对应□ /X 键）。

2. 追逐杰米的部分，玩家只需要紧跟杰米就可以了。由于剧情要求，玩家实际上是无论如何都追不上杰米的。

3. 按照正常流程的话，这里是本作的第一次决斗教学。慢慢按下 R2/RT 键可以让右下方的槽增加，按住就是拔枪。槽越长，玩家拔枪后瞄准的时间就越多。杰米本身不会射击玩家，玩家拔枪后瞄准杰米的手射击，射击判定很大，玩家不需要真的把准星瞄到枪上才算成功。

4. 救下杰米后立即往左转，沿着铁路可以非常快速地到达目的地。

5. 值得注意的是，由于选择重玩任务时，系统会给玩家一匹属性非常垃圾的马，并且不给玩家任何

补充马匹体力的道具，因此在送杰米回家的过程中很容易会因为马没有体力而被迫减速。推荐玩家在第一次触发任务时就尝试全金牌，重试的玩家可以在之前追逐杰米的部分节省一下马的体力，这部分里杰米和玩家的距离是几乎固定的，玩家只要保持一直在跑即可。

美国脊梁

解锁任务	绵羊与山羊（并且完成“真爱易逝”、“火上浇油：第4部分”、“得人的渔夫”、“放债与更多罪孽：第3部分”）
金牌要求	1.从卡莫迪山谷搜刮所有东西
	2.不被发现
	3.在1分10秒内将马车送到翡翠牧场

流程要点

1. 夜晚和白天的流程会略微有点不同，总体来说，夜间行动的难度会低一些。

2. 白天的入室盗窃部分会有时间限制，时间限制不会在屏幕显示，玩家需要从何西亚说的话来判断，听到他告别时就差不多可以撤离了。离开屋子和何西亚汇合后，不会直接开着马车离开，立即转头从农场的另一头离开农场可以保证不被发现。

3. 夜晚则简单一些，由于没有时间限制的缘故，玩家可以慢慢搜刮，只要保证全程蹲着就可以了。在二楼搜刮宝箱的时候会因为游戏的判定问题，玩家会被床上的 NPC 挡住而调查不了箱子，解决方法是调整视角，将 NPC“移出”镜头就可以解决这个问题。

4. 一楼的橱柜上有一个萝卜和苹果、饭桌上有一瓶酒、旁边的箱子、里面小房间的医疗箱、床边的箱子、抽屉、没火的烟囱；二楼床边的箱子、衣柜。搜刮完的金钱为 244.18 元。另外无论玩家选择哪条路线，玩家搜刮完都别忘了把抽屉箱子什么的重新关上。

安静时光

解锁任务	得人的渔夫（并且完成“火上浇油：第3部分”）、温柔的人有福了？
金牌要求	1.尝试与旧敌和好
	2.看到蓝尼行房
	3.不被抓住

流程要点

1. 非常欢乐的一个任务，再次警示了屏幕前的各位玩家喝酒要适量的道理（笑）。

2. 第一次喝醉去找蓝尼时，玩家可以发现之前和玩家打过一架的汤米正在隔壁的桌上喝汤，和他对话后就能“和好”。

3. 第三次喝醉后，整个场景的 NPC 都会变成蓝尼，此时上二楼，打开楼梯左侧尽头的房间门就能满足金牌要求的第二个。

4. 逃跑阶段小心不要撞上柱子或者木桶，最后需要按照屏幕提示跳过棚栏（仔细观察能看到右下角已经模糊成马赛克的按键提示）就可以不被抓住。玩家最后被抓住与否除了会影响金牌以外，还会影响任务结束后玩家的所在地。

谁人无罪

解锁任务	罕异的善举（并且完成“绵羊与山羊”、“温柔的人有福了”）
金牌要求	1.赢得2局德州扑克
	2.在2分5秒内带牧师返回营地

流程要点

1. 一开始的询问选择打扑克，赢两局就可以完成金牌要求。

2. 打架后玩家需要追击目击者，追上后利用威胁（△/Y 键）就可以让目击者闭嘴。

3. 救出牧师后，玩家需要将其送回营地。和“真爱易逝”类似，由于系统配置的马太过垃圾，在营地行动玩家又会被强制减慢，笔者依旧建议第一次触发这任务时就直接以金牌为目标。



温柔的人有福了

解锁任务	美国田园风光、罕异的善举（并且完成“绵羊与山羊”、“谁人无罪”）
金牌要求	1.逃离时，在55秒内杀死所有骑马的警察
	2.完成15次爆头
	3.以至少70%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 救迈卡的方法有两个，除了直接杀死警长把钥匙夺过来以外，玩家还可以用牢房外的蒸汽机，配合钩子将牢房的墙拉倒。两个方法相比，后者会更安全一些。

2. 迈卡的战斗力非常强，由于本章节的敌人数量非常多，玩家可以让 NPC 打打头阵，自己在后面用连发步枪看准时机用死神之眼刷点爆头数即可。

3. 迈卡的“个人事务”解决后，前面的大路会有几个敌人主动靠近，推荐用死神之眼将他们一网打尽。

4. 骑马逃跑后，骑马的警察会分三批出来，有剩余的死神之眼可以用上，尽量用步枪打身体可以保证精准度，此时 NPC 的战斗力依然不弱。

5. 完成任务后解锁“双枪”，玩家可以同时使用两把佩枪了。

在前的，将要在后了

解锁任务	火上浇油（并且完成“礼貌社会，瓦伦丁风格”、“真爱易逝”）、入室抢劫：哈维尔（同伴活动）
金牌要求	1.在河边与哈维尔一起悄悄解决赏金猎人
	2.射断绳子，解救西恩
	3.完成10次爆头
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 和哈维尔的潜入只要听 NPC 指令就可以了，非常简单。

2. 之后玩家需要和哈维尔一起冲上山坡，这里的战斗难度很低。虽然敌人居高临下，但我方有掩体上的优势，慢慢杀上去就可以了。由于没有精准度的要求，对金牌有要求的玩家可以趁机刷一下爆头数。

3. 战斗进入山谷后，优先解决位于远方山坡上的敌人。继续前进后山坡上会再次刷出敌人，但此时查尔斯会登场并帮忙玩家解决掉这个敌人。爬上山坡后会突然冒出两个敌人，小心不要被偷袭了。

4. 和查尔斯汇合后，玩家会在营地迎来和赏金猎人的决战。这部分没什么好说的，优先解决高处的敌人。在靠近西恩的时候，前方悬崖上会刷出三个敌人，都解决掉后用枪射断绳子就能成功解救西恩。

火上浇油：第 2 部分

解锁任务	得人的渔夫（并且完成“安静时光”）
金牌要求	1.在1分45秒内将马车送到目的地

流程要点

1. 按照系统的提示，能偷的油车有两辆，而方法有三个，分别是偷走、半路上抢走瓦伦丁的那辆油车或者直接在石油公司偷走油车。

2. 最简单的方法是偷走位于瓦伦丁的那辆油车，守卫只有一人而且离油车很远，玩家直接上去偷走油车即可。只要动作快，甚至不会引起执法单位注意。另外瓦伦丁的那辆油车还会沿着一条固定路线运油，玩家也可以趁机抢走油车。

3. 比较危险的方法是第三种方法，走到油车后的木围栏等着，不要太过靠近围栏要不然会被警卫发觉。等到油车前的两个警卫离开后，直接翻墙然后抢走油车，左转就是出口。注意这里的动作必须要快，要不然警卫开枪很容易会点燃油车并导致任务失败。

4. 顺便一提，这个任务是本作中惟一一个自带时限的任务。在触发后一段时间不完成任务的话约翰会不耐烦并直接帮玩家偷一辆回来。“火上浇油：第 2 部分”这个任务会直接消失，而且不能通过重玩任务来选择，但这个并不会影响进度 100%。而选择重玩的话方法会强制只有第三种，玩家必须一次过达成目标，读取检查点的话时间会达不到金牌要求。

TIPS 全金牌要点2：“在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务”这一条件由于翻译问题表达并不准确，玩家实际上不能使用任何道具，无论是人的还是马的。另外这个条件必须一次过完成，一旦死亡或者读取检查点就会立即失败。

得人的渔夫

解锁任务	绵羊与山羊（并且完成“真爱易逝”、“火上浇油：第4部分”、“美国脊梁”、“放债与更多罪孽：第3部分”）
金牌要求	1.到河边后，在1分30秒内钓到鱼
	2.在7分20秒内完成任务

流程要点

钓鱼的操作可以参照上文系统部分，任务本身非常简单，注意一下金牌要求的时间即可。

火上浇油：第 4 部分

解锁任务	绵羊与山羊（并且完成“真爱易逝”、“得人的渔夫”、“美国脊梁”、“放债与更多罪孽：第3部分”）
金牌要求	1.在西恩开枪前杀死所有火车守卫
	2.将行李车厢洗劫一空
	3.在1分30秒内摆脱警察
	4.在死神之眼中杀死10名敌人
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 停下火车后就可以开始抢劫了，遇到不就范的人就用〇 /B 键跟他“讲讲道理”。和西恩汇合后他会被警卫偷袭，此时会解锁死神之眼的下一等级，玩家现在可以手动按下 R1/RB 来锁定敌人了。

2. 除了抓住西恩的警卫以外，车厢顶会出现一个敌人，车厢里会再出现三个敌人，全部解决掉就可以完成金牌挑战的第一个要求。搜刮时别忘了开鹰眼以免有所遗漏。千万不要出车厢，要不然会强制触发剧情，搜刮完所有东西的时候也会自动触发剧情。

3. 之后的枪战需要注意的是敌人会从两边靠近，前方的敌人清理到一定程度后后方会刷出新敌人。此时玩家需要立即调转枪口，要不然西恩很容易会被杀。

4. 摆脱警察非常简单，只要不走大路一直往前冲就可以了，离开红圈后通缉度就会渐渐降低。

美国田园风光

解锁任务	妇女投票权的更多疑问（并且完成“罕异的善举”）、新南方（同左）
金牌要求	1.爆头击杀保护马车的每一名骑乘守卫
	2.在死神之眼中杀死10名敌人
	3.在6分钟内完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 一开始的抢马车部分只要杀死所有警卫就可以了，爆头击杀骑乘守卫的挑战推荐尽量靠近并开启死神之眼。

2. 被偷袭后的战斗由于掩体很多，所以难度不高。消灭第一批敌人后往前方的掩体前进，此时远处会出现一辆敌人的马车，在敌人下车前干掉他们可以让战斗轻松一点。

3. 马车后柜子的锁可以直接用枪打掉，这样可以节省一点时间。

绵羊和山羊

解锁任务	罕异的善举（并且完成“谁人无罪”、“温柔的人有福了”）
金牌要求	1.将所有绵羊赶回到瓦伦丁的羊圈
	2.完成25次爆头
	3.以至少70%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 必须注意，这个任务一旦触发，第二章就算是结束了，之后第二章的营地将不能再次使用，和营地相关的事件自然也不能触发。

2. 抢绵羊的部分只需要往地面开枪即可，不需要杀人。

3. 玩过前作的玩家大概还记得怎么赶牲口，玩家需要做的事情就是待在羊群的后面赶羊，羊会朝着玩家赶羊的方向移动，从后面靠近羊群就前进，从左边靠近羊群会往右移，如此类推。走丢的绵羊会变成黄色显示小地图上，注意不要丢羊即可。因为没有时间限制的缘故，玩家可以慢慢赶羊以减少不必要的操作失误。

4. 救下约翰后战斗开始，敌人会分批一批批地出来，除了大路上，敌人还会从两旁的房屋以及二楼出现。敌人的优先度为：靠近玩家的→高处的敌人→其他敌人。



5. 施特劳斯中枪后，玩家之后就要以马车为掩体慢慢向前推进，此时因为实际上战斗的只有玩家一人，火力会稍微欠缺一点。远处的敌人可以尝试用狙击枪来解决，但总体来说这里还是推荐用连发步枪来解决敌人。

6. 马车停下后，右方会再刷出几个敌人，但此时其他队友会帮忙。接着玩家需要扛着施特劳斯，不需要担心敌人，队友会帮忙掩护。队友离开后，玩家还需要留下殿后。根据爆头数的多少，玩家可以留下来刷一下敌人，要不然推荐清理最开始那批敌人后就立即往身后的方向逃跑。只要快速骑马度过瓦伦丁西边的河流到达另一个区域就可以立即消除通缉度。

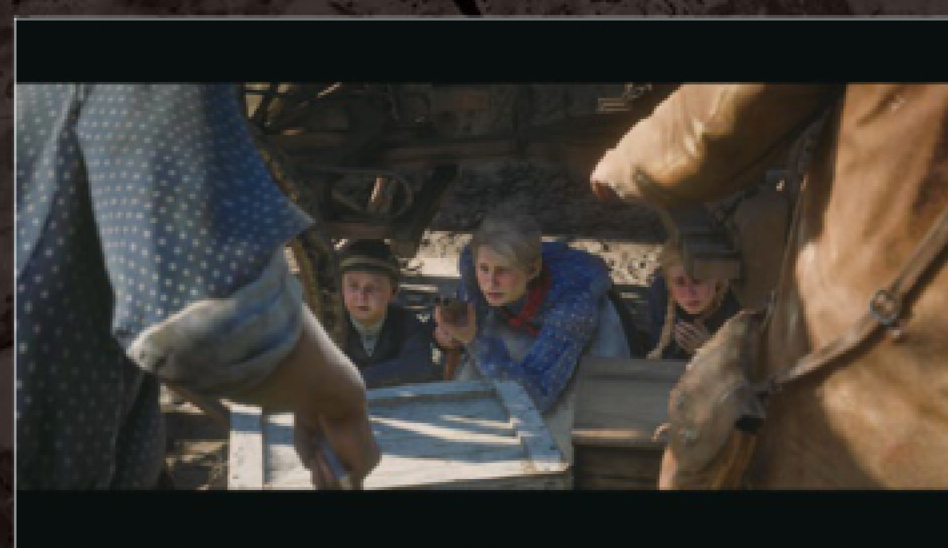
罕异的善举

解锁任务	妇女投票权的更多疑问（并且完成“美国田园风光”）、新南方（同左）
金牌要求	1.在1分40秒内将俘虏交给他的家人
	2.完成5次爆头
	3.以至少80%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 搜寻的部分玩家需要调查马车的货箱才能触发剧情。

2. 找到俘虏后会遭到敌人的埋伏。值得注意的是，这里出现的敌人数量只有 6 个，那就意味着玩家需要主动出击才能在 NPC 抢人头之前达成 5 次爆头的金牌要求。



3. 另外这个章节有时限要求，和之前一样，由于重玩时马的属性太过垃圾的缘故，这里笔者依然是推荐第一次游玩这个章节时直接完成。

第三章 妇女投票权的更多疑问

解锁任务	草根朋友（并且完成“赏玩魔术师”）
金牌要求	1.在1分钟内击退莱莫恩掠夺者
	2.完成5次爆头
	3.以至少85%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 非常简单的一个任务，送完信后和莎迪汇合，之后会触发营地的“物品请求”事件。

2. 被埋伏后敌人会开始骑马出现，由于是 NPC 驾驶马车的缘故，玩家要进行瞄准应该是没有问题的。

3. 马车停下后，敌人会从三个方向出现。笔者推荐的打法是直接瞄准敌人，开辅助的话准星会自动锁在敌人身上，然后稍微将准星往上移并开启死神之眼，杀死敌人再立即关闭。利用这个方法可以在敌人进入掩体前将其干掉。顺利的话，战斗用时连 30 秒都不用。

新南方

解锁任务	美式制酒、无心之过、真爱之路：第2部分、入室抢劫：西恩（同伴活动）、钓鱼：凯伦（同伴活动）、钓鱼：哈维尔（同伴活动）
金牌要求	1.在不被打到的情况下将安德斯·安德森击晕
	2.在5分30秒内，找到安德斯·安德森并带回监狱
	3.与达奇和何西阿一起钓到一条鱼

流程要点

1. 安德斯·安德森的战斗建议使用格挡后打一两拳的战术，切勿主动出击。无伤的难度很高，玩家可能需要重复尝试数次。相比之下，5 分 30 秒的时限要简单得多。

2. 与达奇和何西阿汇合后，何西阿会询问玩家是否去钓鱼，答应的话除了能够完成金牌的要求以外，还能增加荣誉值。

美式制酒

解锁任务	广告，美国的新派艺术：第2部分（并且完成“真爱之路：第3部分”）
金牌要求	1.赛马回营地时获胜
	2.在不受伤害的情况下完成任务
	3.完成10次爆头
	4.以至少70%的精准度完成任务

流程要点

1. 酿酒据点的潜入部分无论选左还是选右都一样，和之前类似，玩家可以通过指示 NPC 来让他们帮忙潜入。击晕敌人后别忘了捆起来。

2. 使用炸药的教学结束后，敌人会出现并攻击玩家。这里无伤的难度实际上并不高，玩家只要蹲在起始位置的掩体后，然后用步枪看准时机攻击敌人即可。比尔会冲在很靠前的位置，大部分敌人的火力也会集中在他身上。

3. 敌人增援的马车上有炸药，攻击炸药可以一次过解决大量敌人。之后在场景左侧会再刷出几个敌人，解决后战斗就算是胜利了。虽然最后屋子里还会冒出一个敌人，但比尔会帮玩家解决掉。

4. 依然是马的问题，由于要和达奇赛马的缘故，玩家如果想要在这个章节获得金牌的话推荐在第一次触发任务时就满足所有条件。光靠重玩章节系统提供的烂马要想胜出赛马非常困难。

无心之过

解锁任务	布施谅解之人
金牌要求	1.在大叔被制服时救下他
	2.完成20次爆头
	3.以至少80%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 追兵出现后只管往前跑就可以了，后面的敌人数量很多，实际上只要专心逃跑一会就能摆脱追兵。

2. 木屋防守战敌人会从三个方向进攻，虽然是夜晚，但敌人在月光的照耀下会非常明显，瞄准射击就可以了。敌人来袭的方向可以通过小雷达和 NPC 的语音来确认。

3. 树林里和大叔躲在一起时千万不要动，要不然会被敌人发现，从而不能触发大叔被制服的情节。大叔被制服后靠近按〇/B 键或者直接开枪即可解围。

4. 最后在树林外还有一场遭遇战，没完成爆头挑战的玩家不要放过这个机会。



真爱之路：第 2 部分

解锁任务	真爱之路：第3部分
金牌要求	1.在不被发现的情况下接近佩内洛普
	2.在3分钟内完成任务

真爱之路：第 3 部分

解锁任务	广告，美国的新派艺术：第2部分（并且完成“美式制酒”）
金牌要求	1.在4分15秒内完成任务

流程要点

1. 两个任务的流程都非常简单，而且关系非常紧密，因此合在一起写。

2. 佩内洛普的位于湖边的亭子里，位置非常明显。不被发现也不难，只要沿着外围靠近湖边的一侧靠近就可以了。注意不要骑马，在骑马的状态下很容易就会被敌人发现。

3. 另外玩家可以玩得更激进一些，在小地图没有红点，或者敌人视线范围并不在玩家所在方向时，可以直接站起来奔跑以节省时间。信送到后敌人的配置会发生变化，此时沿着湖边直接跑出去离开大宅范围即可。

4. “真爱之路：第 3 部分”非常简单，玩家只要跟着 NPC 行动就可以了。后半部分跟着 NPC 的部分玩家可以主动加速，这样 NPC 会主动跟上玩家的速度，这样做可以节省一些时间。

广告，美国的新派艺术：第 2 部分

解锁任务	烟草的美妙乐趣、马肉大餐、赏玩魔术师
金牌要求	1.在酒馆内爆头击杀10名莱莫恩掠夺者
	2.以至少90%的精准度完成任务
	3.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 倒完酒后莱莫恩掠夺者进入酒吧，枪战开始。爆头击杀 10 名莱莫恩掠夺者的挑战由于敌人离玩家很近，一开始躲在吧台后时可以慢慢瞄准，目标也很好瞄准因此难度不高。何西阿叫亚瑟上楼后，敌人会从一楼和二楼进入，此时就需要发动死神之眼来开路和保证命中率了。

2. 上楼后何西阿会被敌人抓住，救下他后，NPC 身后的阳台会出现两个敌人，迅速干掉。

3. 何西阿掉下楼后，玩家需要和其一起坐马车离开。这部分流程没什么难点，如果还有死神之眼的话就用掉，没有的就老老实实等敌人靠近后攻击身体部位，要不然很难保证 90% 的精确度。

布施谅解之人

解锁任务	重返罪恶之地
金牌要求	1.使用带长筒瞄准镜的步枪杀死10名莱莫恩掠夺者
	2.在11分30秒完成任务
	3.以至少70%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 到达目的地后，蓝尼会询问玩家采用何种战术，建议选择射击炸药，这样可以大量减少敌人的数量，炸药位于别墅的左边。

2. 带长筒瞄准镜的步枪的威力非常大，只要保证打身体就能一击必杀。虽然金牌要求只需要 10 名敌人，但笔者还是建议全程使用这把武器。

3. 敌人会时不时尝试靠近玩家，建议玩家每次击杀敌人后都退出瞄准状态查看一下敌人走位。靠近的敌人就用其他武器干掉，已经冲到你面前的就直接按〇/B 键近战解决掉。

4. 敌人数量减少到一定程度后，别墅二楼的加特林机枪位置会出现一个敌人，NPC 也会提醒玩家，此时玩家需要尽早解决。

5. 最后逃出的过程中还会遇到三个杂兵，不要废话直接拔枪并发动死神之眼可以迅速解决敌人。

TIPS 全金牌要点3：除了“不使用任何恢复生命值物品”，精准度、爆头数和无伤都需要一次过达成，一旦死亡或者读取检查点同样会立即失败。但除此以外的要求，例如一些特殊条件，则可以通过读取检查点来完成。最后必须注意的是，只有一次过完成所有挑战要求，才能获得该关卡的金牌。

烟草的美妙乐趣

解锁任务	小镇信步（并且完成“草根朋友”、“和平使者万岁”、“马肉大餐”）
金牌要求	1.在马车棚内悄悄解决被西恩分散注意力的格雷守卫
	2.在2分20秒内将酒泼在烟草田里
	3.在逃离过程中杀死5名格雷的人
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 长按□/X键可以躲在马车里就可以看戏了。之后只要按照西恩的提示，等守卫被西恩分散注意力下手即可。

2. 泼洒的部分呆在田里可以保证不被发现，其余时候只要保持蹲伏状态就可以了。由于金牌要求有时间限制，玩家动作需要迅速一点，敌人视线方向不在玩家这边时，可以选择直接奔跑来节省时间。

3. 火烧起来后，场面会变得非常混乱。玩家很难在浓烟中看清敌人的行踪，建议利用锁定和小地图来确定敌人的位置，不要冲得太前以免被敌人攻击到。

4. 逃离部分不需要太急，只要不要离NPC太远即可。四处转转杀死5名守卫后再逃，如果跑得太快的话是凑不到5名敌人的。

重返罪恶之地

解锁任务	和平使者万岁（并且完成“赏玩魔术师”）
金牌要求	1.搜刮所有保险柜
	2.在骑马逃离时，爆头击杀10名莱莫恩掠夺者
	3.在1分55秒内到达唐斯牧场
	4.以至少70%的精准度完成任务
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 选择哪种方式会影响之后出场警察的数量，选择炸开保险柜最快，但玩家要面对的警察也会变多。破解保险柜更安静，但如果玩家动作不够快，花了超过六分钟才打开的话，面对的警察其实和第一种方法一样多。

2. 开保险柜的方法不难，玩家需要观察下方屏幕提示的左摇杆，转得越慢，玩家离正确数字就越近。每转到一个数字，玩家就需要把左摇杆往相反方向转来找到下一个数字。从左到右的保险柜密码如下：

34-69-22
16-40-55
37-1-69
15-7-55
68-12-38

3. 死神之眼的环节结束后，玩家需要往左逃到自己停马的地方。这部分流程不建议玩家使用死神之眼，只要保证精准度就可以了。骑上马后玩家需要骑马逃离，金牌要求玩家爆头击杀10名敌人，之前存下的死神之眼请全部用在这个地方，敌人一出现就要立即瞄准射击，要不然很容易被队友抢人头。

4. 最后还有一次收债剧情，但只是跑过场而已，注意要在时间限制内到达唐斯牧场。

马肉大餐

解锁任务	小镇信步（并且完成“草根朋友”、“和平使者万岁”、“烟草的美妙乐趣”）
金牌要求	1.杀死带您看马的马厩工人
	2.在10秒内抓住种马
	3.完成5次爆头

流程要点

1. 杀死马厩工人需要动作快一点，要不然哈维尔会抢先下手。

2. 逃离时跟着大队伍跑就可以了，路上的敌人多杀几个。本作的爆头判定有点迷，鉴于本关的敌人不太多，建议玩家多杀几个以防万一。

3. 从树林逃出来还会遇到两个敌人，小心不要放松警惕。

4. 摆脱追捕后，玩家会发现右边的黑马开始狂躁不安。此时先把套索切换出来，一旦其摆脱就立即瞄准并扔出套索，这样就可以立即抓住种马。之后按住L2/LT不放下马靠近并骑上种马。



赏玩魔术师

解锁任务	草根朋友（并且完成“妇女投票权的更多疑问”）
金牌要求	1.检查特里劳尼篷车内的所有线索
	2.在追踪时，保持在特里劳尼踪迹的10米内
	3.在1分钟内杀死玉米地里的2名赏金猎人
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 线索一共有三个：柜子上的食物、床铺和浴缸上带血的布，利用鹰眼可以更好地确定线索的位置。追踪的部分非常简单，和打猎是一样的，由于没有时间限制，慢慢跟着痕迹就可以了。看不清痕迹的话可以再开启一次鹰眼确认痕迹的方向后再继续前进。

2. 中途会有一场格斗战，没什么需要注意的，审问完就可以继续追踪了。

3. 玉米地找人的部分玩家需要观察被惊动的鸟群，其位置就是赏金猎人现在所在的位置。三个赏金猎人的初始位置可以参考下图，但只有前两人需要玩家找出来，第三个需要触发剧情才会出现。值得注意的是，图上的只是初始位置而已，他们会随着时间来转移自己的位置，因此仅供参考。

4. 干掉三个赏金猎人后，远处的农仓还有两个敌人，其中一个死亡后会掉落稀有步枪。全部解决完就可以回去和特里劳尼汇合了。



和平使者万岁

解锁任务	小镇信步（并且完成“草根朋友”、“马肉大餐”、“烟草的美妙乐趣”）
金牌要求	1.在1分钟内挣脱铁链并给自己做手术
	2.在奥德里斯科营地取回自己的武器
	3.杀死打你和向您开枪的奥德里斯科帮成员
	4.在不被发现的情况下逃离奥德里斯科帮营地

流程要点

1. 被抓后逃脱的部分只要按照屏幕右下方的提示即可，注意动作要快。

2. 从地牢出来后先等一会，等左边的敌兵走过去后再出去利用飞刀杀死。之后回头走另一边，趁另一个敌兵在检查箱子的时候下手。

3. 玩家自己的装备放在了大路另一边，位置在小地图上用枪的图案显示。里面的小房间里还有一些钱，可以顺路偷走。

4. 最后只要往西走，沿着山坡来到沙滩就可以沿着海边畅通无阻地逃出营地。

草根朋友

解锁任务	小镇信步（并且完成“和平使者万岁”、“马肉大餐”、“烟草的美妙乐趣”）
金牌要求	1.在不被发现的情况下完成任务
	2.在8分10秒内完成任务

流程要点

1. 和奥尔登对话后就可以解锁新系统，以后玩家通过花费金钱来获得抢劫马车的情报。除了罗兹的奥尔登以外，另一个会提供情报的是草莓镇的邮差。他们会以马车轮显示在地图上，值得注意的是，每个情报都是有时间限制的。

2. 想要不被发现只要观察特里劳尼，等他将贵妇人哄下车并开始唱歌后，就可以蹲伏着过去打开马车后面的箱子了。

小镇信步

解锁任务	古恨今仇
金牌要求	1.救比尔时，在死神之眼中杀死3名警察
	2.仅使用佩枪完成任务
	3.在4分30秒内完成任务
	4.完成20次爆头
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 值得注意的是，触发这个任务的同时第三章也进入尾声，之后该营地将不能继续使用。

2. 战斗开始后就占据一开始的掩体不要移动，敌人的火力很猛，死神之眼有余量的玩家建议立即使用。和之前草莓镇和瓦伦丁的“屠城战”类似，敌人会从大道两边的店铺走出来攻击玩家，玩家需要迅速减少敌人数量才能避免被火力压制。

3. 迈卡提醒玩家武器店内有敌人后，立即调成主视角并绕到武器店的后门。后门附近还会出现一个敌人，解决后踢门进去。解决迎面而来的敌人后迈卡会出现并解决掉店里的其他敌人。

4. 接下来依然建议用主视角进行战斗，玩家需要死守在武器店内，敌人的数量很多而且火力很猛。这里优先减少敌人的数量，基本战术非常简单，见到谁就打谁，由于受到火力压制的缘故，玩家的准星有可能会非常飘，利用死神之眼可以辅助一下瞄准。另外敌人还会时不时地试图靠近武器店正门，有死神之眼余量的玩家请不要吝啬立即发动解决他们。

5. 救比尔的部分会发动自动死神之眼，玩家需要瞄得快一点，要不然会被迈卡抢人头。

古恨今仇

解锁任务	谢迪贝莱之战
金牌要求	1.爆头击杀加雷思・布雷思韦特和杰拉德・布雷思韦特
	2.完成20次爆头
	3.以至少85%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 谈判破裂后立即躲到左边的掩体后，要不然很容易会被直接打死。

2. 战斗的要点和之前类似，由于我方人多势众的缘故，敌人的火力大多不会集中在玩家的身上，优先解决阳台的敌人可以让自己安全不少。

3. 解决大屋外的敌人后，进入大屋开始搜房，小心第二个房间里的敌人。



4. 进入二楼后会发现房间门被锁死，此时敌人增援会到达，玩家需要从阳台上还击。虽然 NPC 会提示玩家换上狙击枪，但实际上继续用自己的连发步枪就可以了。由于居高临下，这里的战斗压力不大。第二批敌人会从大屋的右边靠近，对付方法依然不变。

5. 和约翰破门后会进入死神之眼，房间里的两位就是加雷思・布雷思韦特和杰拉德・布雷思韦特，爆头击杀就可以完成要求 1。

谢迪贝莱之战

解锁任务	文明之乐、打劫马车：迈卡（同伴活动）、打劫马车：蓝尼（同伴活动）、打劫银行：查尔斯（同伴活动）
金牌要求	1.在谢迪贝莱杀死所有莱莫恩掠夺者
	2.在1分40秒内从谢迪贝莱清理掉两具尸体
	3.在11分钟内完成任务

流程要点

在谢迪贝莱的战斗中，玩家需要注意必须要“亲手”杀死所有莱莫恩掠夺者才行。门前的两个敌人需要利用死神之眼一次过解决，要不然约翰会击毙其中一个，另外楼上还有一个会长篇大论然后自杀的敌人，不要听他废话直接开枪。

第四章

注：施特劳斯的关于高利贷回收的任务系列“放债与更多罪孽”请务必在本章结束前完成，这关系到后期部分可选荣誉任务的触发和完成。

文明之乐

解锁任务	帮修士一把（陌生人）、正人君子安吉洛・勃朗特、不、不、还是不
金牌要求	1.在街头顽童到市场前抓住他
	2.在5分30秒内完成任务

流程要点

1. 被街头顽童偷东西后会进入追逐战，这部分流程非常线性，玩家一开始是追不上他的，在大街上奔跑的时候小心不要撞到路上的马车。

2. 第一次追丢后，不要询问任何 NPC，直接从左边的拱门穿过去可以提前发现顽童，此时立即冲上去按〇/B 键就可以抓住他。

3. 错失机会的话就只能继续追，接下来的部分就没什么值得一提的部分了。从屋顶跳下来的时候先不要急着冲过马路，要不然会被迎面驶来的电车撞死。

帮修士一把 *

解锁任务	修士修女一家亲
金牌要求	1.不威胁店主而找到俘虏
	2.在2分45秒内完成任务

流程要点

1. 在完成“文明之乐”后，市场附近会出现一个陌生人任务。虽然显示为陌生人任务，但实际上这是可选的荣誉任务。在这个任务中，选择“捐赠”即可触发这个任务。

2. 黑市救人的部分只需要调查书架就可以了（调查痕迹，然后强行拉开），正常的话应该要威胁店主才能获得情报。救人出来后还可以选择将收银机的钱交给俘虏可以增加荣誉值。

修士修女一家亲 *

解锁任务	无（注：这个任务会在第四章结束后失效）
金牌要求	1.在19秒内找到孩子

流程要点

1. 按照正常流程，玩家需要询问情报再找到孩子。实际上不需要这样做，沿着线索区域一路往下跑再右转就能找到被男人威胁的孩子。

2. 捡起十字架后玩家会被警察通缉，先全力跑出通缉范围，然后钻小巷就可以摆脱通缉。值得注意的是，之后玩家再被警察发现也会任务失败，因此实际上在找到修女前，玩家还是需要躲开警察行动。

3. 在第六章重返圣丹尼斯后，玩家可以在教堂前触发本系列任务的最后一个，这个任务同样是可选择的荣誉任务之一，玩家只要给修女钱或者食物就能完成任务。

正人君子安吉洛・勃朗特

解锁任务	金鸟笼、曾经的梦想：第2部分、打猎：皮尔逊（同伴活动）、偷牲畜：大叔（同伴活动）
金牌要求	1.遇到狗和酒鬼
	2.不被警察发现
	3.在10分40秒内完成任务
	4.完成4次爆头

流程要点

1. 狗和酒鬼都需要偏离大道才能遇到，玩家可以通过声音来判断他们的位置，靠近后系统会将其位置显示在小雷达上。

2. 战斗开始后建议立即发动死神之眼解决至少一个敌人，之后就是和敌人玩捉迷藏了。由于场景光线不足，建议玩家主动出击把敌人引出来，敌人使用的武器都是手枪，即便被打中也不会受到太大伤害，因此可以打得激进一点。看到敌人射程后立即发动死神之眼，敌人数量不多，要完成 4 次爆头需要抓紧每次机会才行。

3. 回收财物后玩家需要逃出墓园，笔者推荐直接从最右侧绕出去，中途只会出现一个警察，仔细观察其视线范围利用墓碑绕开。最后在墓地门口还会遇到两个警察，等其谈话结束后会分头行动，此时趁机离开墓园即可。

曾经的梦想：第 2 部分 *

解锁任务	无（注：这个任务会在第四章结束后失效）
金牌要求	1.在1分45秒内，追到马车并将其带至隐秘地点
	2.与玛丽一起去剧院

流程要点

1. 这是可选的荣誉任务之一，选择帮助玛丽即可触发任务。

2. 追马车的部分非常简单，马车本身的速度不快，快马加鞭的话很快就能追上去，追上去和马车平行，按照屏幕右下提示按□/X键即可跳上马车。

不、不、还是不

解锁任务	启示录的骑士们（并且完成“金鸟笼”）
金牌要求	1.在追逐战中亲手杀死福尔曼的两个手下
	2.以至少90%的精准度完成任务

流程要点

1. 苏珊解决掉门口的卫兵后会掉落一把双管霰弹枪，鉴于一会儿之后玩家进屋会和敌人短兵相接，有需要的玩家可以捡起来以防万一。

2. 进屋后客厅会出现一个敌人，右边的第二个房间会出现第二个敌人，全部干掉后解救蒂莉。

3. 追击战中，苏珊的准头其实不是很好，但为了保险起见，还是建议玩家迅速利用死神之眼加连发步枪的组合干掉两个手下。最后用套索将福尔曼绑起来再回去蒂莉汇合就算是任务完成了。最后无论玩家选择哪个都不会剧情造成影响。

4. 值得注意的是，套索的精准度也被算在了金牌要求中，请确定准星变成红色后再出套索。

金鸟笼

解锁任务	启示录的骑士们（并且完成“不、不、还是不”）
金牌要求	1.当在派对上，倒些酒、赞赏宾客的穿着、接受礼物和救人一命
	2.在不被发现的情况下跟踪仆人

流程要点

1. 剧情过后，范德林帮的各位决定分头行动。从右边的楼梯下去后，面对玩家有三位女士，玩家可以给她们倒香槟；在有乐队演奏的亭子前，有一位帽子非常夸张的女士，和她对话可以称赞其衣着；在喷水池和亭子之间有两个男人在聊天，靠近他们（不要靠近喷水池），他们会送给亚瑟剧院的票，接受；回到亭子的位置，继续往派对的左边前进，会发现一个男子被核果卡住了喉咙，此时玩家可以伸出援手。确定所有可做的事情都做完后，就可以前往喷水池触发剧情了。

2. 跟踪的部分不难，只要保持距离就可以了。进屋后尽量躲在掩体后，仆人会停下几次和其他 NPC 对话，耐心等其对话完再继续跟踪。之后仆人会从刚才带领玩家下楼的楼梯上楼，上二楼后先等一会，等仆人离开房间后就可以进入，然后打开抽屉拿到目标物品后原路返回找达奇就算是完成任务。

放荡狂欢夜

解锁任务	银行业，美国老派艺术（并且完成“有仇必报”、“美国父亲：第2部分”）
金牌要求	1.在没有施特劳斯的帮助下赢得德州扑克牌局
	2.在行踪暴露后的35秒内逃离游轮
	3.完成5次爆头
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 施特劳斯会辅助玩家出老千，按下 L2/LT 可以观察施特劳斯的神情，点头就是下注，摇头就弃牌。实际上第一盘是固定输的，之后几局只要全压即可，完全不需要看施特劳斯的眼色办事。

2. 跟着 NPC 上楼拿怀表的部分只要跟着就行，之后会触发一个强制的死神之眼环节，爆头杀死对方。

3. 回到吧台后触发战斗，战斗触发后立即触发死神之眼将目光所能看到的敌人都爆头击杀掉，然后立即往上冲，冒着火力冲上前继续消灭敌人，在这里消灭敌人的速度是关键。敌人数量减少到一定程度后，哈维尔会叫玩家逃跑，此时直接从右前方的门出去跳海即可过关。

美国父亲：第 2 部分

解锁任务	银行业，美国老派艺术（并且完成“有仇必报”、“放荡狂欢夜”）
金牌要求	1.藏在马车中潜入工厂
	2.在不被发现的情况下到达弗伯里的办公室
	3.在逃离时杀死所有骑马追来的人
	4.以至少80%的精准度完成任务

流程要点

1. 在马车后按下□/X 键可以藏在马车后，等到马车完全停下后就可以开始潜入了。

2. 出马车后前方就是入口，从一楼的入口进入工厂。进入工厂后会出现两个敌人，都不需要管，第一个敌人会前往另一边的出口呆着，第二个敌人会在玩家靠近时突然起身再离开。等他们走开后玩家就可以继续前进了。第三个敌人背对着玩家，不需要管他直接上二楼。二楼只有一个敌人，但他会看向窗外，直接无视往目的地的办公室前进即可。

3. 油井爆炸后迅速消灭面前的三个敌人，然后就开始往喷火的油井方向狂奔了。路上的敌人只需要干掉挡路的就行，在靠近油井的地方会出现两个骑马的敌人，迅速干掉后就可以和飞鹰汇合了。

4. 最后骑马逃出来的时候还会有两个骑马的追兵，开死神之眼迅速解决掉，要不然很容易会被飞鹰抢人头。



启示录的骑士们

解锁任务	城市消遣
金牌要求	1.在奥德里斯科帮成员下船前将其击毙
	2.仅适用佩枪完成任务
	3.以至少70%的命中率完成任务
	4.完成15次爆头
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 由于金牌要求只能用佩枪，任务开始前先将武器切换成要求用枪。

2. 最开始的战斗在二楼展开，消灭一部分敌人后达奇会要求玩家从一楼大门出去应敌。

3. 在大门附近的战斗玩家只需要打打酱油即可，我方人多势众，玩家可以趁敌人没有瞄准自己的时候趁机捞点爆头数。当看到敌人马车驶来的时候就可以准备看任务提示并撤回大屋了。这里动作必须要快，要不然会被直接秒杀。

4. 撤回到大屋后继续防御战，一会后任务会提示玩家出去救莎迪。接下来的战斗玩家需要和莎迪一起杀回到大屋前面。消灭第一批敌人后，玩家会来到港口附近的木屋，此时远处会有一艘小船驶过，提前开死神之眼将船上的两个敌人击杀掉就算是完成金牌要求了。

5. 剩下的流程就非常简单，和队友一起回到大屋前面后，再消灭一些敌人后敌人就会撤退，任务也就告一段落。

城市消遣

解锁任务	乡村追击
金牌要求	1.抢劫有轨电车站的所有顾客
	2.在有轨电车上杀死10名警察
	3.不让任何警察跳上马车后面
	4.击中蓝尼扔出的炸药
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 电车站中一共有三个客人，按 L2/LT 键锁定后按△ /Y 即可抢劫。

2. 在电车上的战斗如果有开辅助瞄准的话，杀死 10 名警察并不是什么难事，注意观察小地图然后切边即可。由于金牌要求没有精准度的要求，所以可以任意开火。

3. 电车撞毁后玩家需要坚持一段时间，然后蓝尼开始领头逃跑，跟着蓝尼跑即可。之后的部分大同小异，警察基本只会从玩家的前进方向出现，注意二楼阳台的警察，另外注意找掩体，在大街上不用掩体和警察火拼可不是闹着玩的。

4. 上马车后警察会骑马追击，当他们靠近时会跳上火车。不过他们都是分批出现，而且数量很少，瞄准有困难的玩家可以借助一下死神之眼的帮助。

5. 逃到大桥后，达奇会拿出一个炸弹交给蓝尼，蓝尼抛出后会自动触发死神之眼，此时射击空中的炸药即可完成金牌要求。而随着这次死神之眼的升级，玩家之后可以在死神之眼中自由瞄准了。

乡村追击

解锁任务	有仇必报
金牌要求	1.在1分40秒内将米尔斯带回船上
	2.射中巨型短吻鳄5次

流程要点

1. 非常简单的一个任务，惟一需要注意的是射击巨型短吻鳄的机会是有限的，为了求稳可以开死神之眼来射击。

2. 任务完成后，玩家再次回到这个区域时会提示传说短吻鳄的出现，也只有在完成这个任务后，这个传说生物才会出现。

有仇必报

解锁任务	银行业，美国老派艺术（并且完成“美国父亲：第2部分”、“放荡狂欢夜”）
金牌要求	1.搜查勃兰特宅邸的每个房间
	2.在1分30秒内将勃朗特带上小船
	3.完成20次爆头
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 潜伏好位置后就可以开战了，此处战斗的最大难点是看不清敌人在哪里，必要时可以开死神之眼来辅助瞄准。要点依然是老一套，优先解决二楼阳台的敌人。

2. 入屋前达奇会给玩家一把双管霰弹枪，打坏锁后踢门入内。这里的战斗都是短兵相接，霰弹枪会派上很大的用场，而玩家只需要待在掩体后守株待兔就可以了。



3. 清空一楼敌人后上楼，上楼期间还会遇到一个敌人，小心不要被偷袭了。

4. 二楼的三个房间配置如下，由于玩家一旦找到正确的房间就会触发剧情，玩家需要先找到两个“错的”房间才能完成金牌要求。

5. 搬着勃兰特逃跑的部分建议用死神之眼开路，等路上敌人数量减少后就无视敌人直接往港口冲锋。虽然系统会提示玩家紧跟队友，但实际上一进入港口就会触发剧情并完成任务。

6. 值得注意的是，下一个任务“银行业，美国老派艺术”是第四章的最后一个任务，任务结束后玩家现在的营地会消失，几乎所有的同伴请求和同伴活动也都会消失。

银行业，美国老派艺术

解锁任务	欢迎来到新世界
金牌要求	1.不出错地打开保险柜
	2.仅使用佩枪完成任务
	3.完成25次爆头
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 银行保险柜的密码为 19-72-54，开柜的方法和之前一样，这里就不阐述了。

2. 之后敌人会从前方和左方靠近。虽然敌人数量很多，但掩体也非常靠谱，呆在掩体后可以非常安全地对外还击。过一会后，达奇会提醒玩家，从他身上拿到炸药并安置在墙上，射击炸药进入下一阶段。

3. 上顶楼掩护队友前，玩家会获得一把连发步枪，目标金牌的玩家可以直接无视。屋顶的战斗由于占据地利难度不高，但过一会后大街对面会来一挺加特林机枪。使用佩枪的玩家可能会难以瞄准，建议开启死神之眼。

4. 夜幕降临后，玩家需要跟着达奇行动，其中没什么难点，全程蹲伏即可。在第二节车厢时会遭遇一次险情，躲在座位后就可以躲过去。

5. 利用口哨吸引警卫后，玩家只需要观察敌人视线就可以躲开，然后和队友汇合就可以了。

6. 值得一提的是，在 1.02 版本（PS4）、1.1.0.1 版本（XOne）中，这个任务的重玩会出现非常严重的 BUG：如果玩家跳过动画的话，任务会不能正常地进行，NPC 只会傻乎乎地绕着圣丹尼斯跑，系统也不会有任务的下一步任务提示。解决的方法也很简单，不要跳过过场动画，直到亚瑟换上衣服就行了。

第五章 欢迎来到新世界

解锁任务	释放野蛮、善良又慈祥的暴君
金牌要求	1.和苦役犯同行时不落后
	2.完成10次爆头

流程要点

1. 长长的剧情后，玩家正式来到新世界“瓜玛”。一开始的流程非常简单，要想满足金牌要求只要将左摇杆往上推就可以了。



2. 最开始的战斗玩家状态很差，此时不需要刻意累计爆头数，稳打稳扎就可以了。

3. 动画过后是第二场战斗，此时玩家的状态还有所回复，武器也会换成威力巨大的拉栓式步枪，居高临下的情况下很快就能干掉所有敌人，爆头数也可以趁机刷一波。

释放野蛮

解锁任务	地狱无怨（并且完成“善良又慈祥的暴君”）
金牌要求	1.在4秒内释放所有工人
	2.5分40秒内完成
	3.完成8次爆头

流程要点

1. 被抓住后观察自己的双手，尝试摆脱几次后会出现 QTE，此时左右摇晃凳子就可以逃脱。之后还会有一次 QTE 操作，操作顺利的话就能继续剧情。

2. 潜入的部分依然非常线性，玩家只需要跟在 NPC 后面就可以了。值得注意的是，不要和 NPC 贴得太近，这货潜入时经常一惊一乍的，贴得太近时很容易会出现需要躲藏却发现掩体被 NPC 占了的窘况。

3. 看到目标后，任务提示变成杀死刽子手后，立即发动死神之眼，三发瞄准到绳子，第四发瞄准在士兵上，这样就可以达成金牌的第一个要求。

4. 接下来敌人会进攻玩家所在地，依旧是优先消灭高处的敌人，另外注意积累爆头数，除此以外就没什么值得一提的了。

善良又慈祥的暴君

解锁任务	地狱无怨（并且完成“释放野蛮”）
金牌要求	1.在2分钟内带哈维尔去安全地
	2.完成10次爆头

流程要点

1. 最开始的部分只要跟着达奇就可以了，暗杀的部分同样需要按照NPC的指示来行动。仓库里的部分需要等两个士兵走开，都暗杀完后再按照任务提示破坏炼糖厂就可以了。

2. 爆炸后的战斗依然没什么需要注意的地方，目标为金牌的玩家可以趁机刷点爆头数。

3. 救下哈维尔后玩家要和达奇一起撤退，撤退的路线是从大屋的左边往外突围。玩家需要边消灭敌人的同时紧跟着NPC，这部分流程中敌人会从四面八方涌过来，利用好拉栓式步枪可以快速在敌人进入掩体前干掉敌人。

4. 在往出口突围的途中玩家背后的敌人会越来越多，但都不需要管，只管跟着达奇跑就可以了。

5. 河边的战斗由于占据着地利的缘故，难度很低。但需要注意的是右边的山崖上会出现很多敌兵，这些敌人可以无视掩体直接射击玩家，需要优先处理。

6. 要想在两分钟内救走哈维尔，玩家需要尽快消灭敌人，并且不能离达奇太远，要不然达奇会站着不动从而白白浪费时间。

地狱无怨

解锁任务	天堂渐行渐远
金牌要求	1.阻止4艘船靠岸
	2.弹无虚发地炸毁敌方的船只
	3.以至少70%的命中率完成任务

流程要点

1. 在高台旁边就有一把滚轮闭锁式步枪，建议无视，身上的拉栓式步枪射程已经非常足够。虽然沙滩上会出现不少敌人，但实际上对玩家威胁最大的敌人来自于左下方的城墙。

2. 帮助NPC推大炮后跟随大队下楼，途中可以见到一把双管霰弹枪，在之后的防守战里可以发挥奇效。一路跟着队友杀过去，来到刚才的城墙上，玩家可以指挥队友的防守站位，但实际意义不大。

3. 这里玩家会遇到本关的最大难点，阻止四艘船靠岸。四艘船的出现顺序为左边三艘，右边两艘（左右以背对塔楼方向为准）。左边的三艘船中，位于中间的那一艘会自己爆炸，玩家需要解决的是两边的那两艘。难点主要在玩家的瞄准会被军舰的炮击干扰，即便开死神之眼也不好使。这里不需要强求爆头，利用拉栓式步枪的威力，直接射击敌人身体也能达成一击击杀。另外速度也要够快，因为虽然有先后关系，但实际上如果玩家动作太慢没有清完左边的船的话，右边的船依旧会靠岸。

4. 干掉所有敌人后玩家还需要利用大炮来击沉敌人的军舰，由于存在抛物线的缘故，玩家需要将准星移到船稍上的位置，击中目标后NPC会提醒玩家。

天堂渐行渐远

解锁任务	亲爱的塔西佗叔叔
金牌要求	1.在不被发现的情况下灭掉前两个哨兵
	2.在1分45秒内将船长护送到船上
	3.在6分45秒内完成任务
	4.完成25次爆头

流程要点

1. 和迈卡合作潜行击杀掉两个哨兵后就是一路的战斗了。本关金牌的最大难点在于爆头和时间限制，玩家需要保证极高的精确度才能满足爆头数，而且消灭敌人的速度必须要快，整个流程必须非常熟悉，适当的背板会对节省时间大有帮助。另外本关没有不用回复药或者精准度的要求，从敌人尸体搜到回复药后可以尽情用，因此挑战金牌可以适当地打得激进一些。

2. 等待迈卡装第二个炸弹的部分中，敌人会从远方的田地方向进攻，利用拉栓式步枪可以在敌人的射程外干掉敌人。接着继续前进，将院子的敌人全部杀掉就可以去找船长了。

3. 在经典的“墨西哥僵局”中，玩家需要做的事情是等待NPC对话完，之后把视角往下调到船长，然后按照屏幕提示就可以打破僵局。

4. 之后跟着船长的逃脱部分依然是一条大道杀到底，中途注意听NPC的台词可以提前得知敌人的出现位置。被炮击后从左边的断墙绕过去，按照任务提示用大炮就可以结束这场战斗。

亲爱的塔西佗叔叔

解锁任务	天堂渐行渐远
金牌要求	1.在不被平克顿侦探发现的情况下离开谢迪贝莱
	2.在8分钟内完成任务

流程要点

1. 重返圣丹尼斯后玩家的物品和马匹依然没有回归，玩家不需要着急，后面会回复正常。玩家现在需要先偷匹马然后回到之前营地的所在处。

2. 此时大屋里已经空无一人，进门右转能在桌面上找到信件，内容是“卡洛琳”写给“亲爱的塔西佗叔叔”，找到信件后就会触发剧情。

3. 触发剧情后先呆在原地不动，过一会后会有一个平克顿侦探路过，暗杀后回到大门前，还有一个侦探在查看火炉，暗杀掉他后就可以直接从大门离开这里了，剩余的两个敌人不需要管。

欢乐易逝

解锁任务	人生的分岔口、伊卡洛斯和朋友们、莫弗里领地
金牌要求	1.在死神之眼埋伏中杀死2名平克顿侦探
	2.使用加特林机枪完成5次爆头
	3.使用加特林机枪时达到至少70%命中率
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 本章紧接上一章，触发死神之眼埋伏后优先干掉机枪手。

2. 跟着莎迪和比尔去迎击敌人的部分，和之前的“有仇必报”类似，如果由于光线不足看不清敌人位置的话，可以开个鹰眼来看一下，但建议还是节省点用。

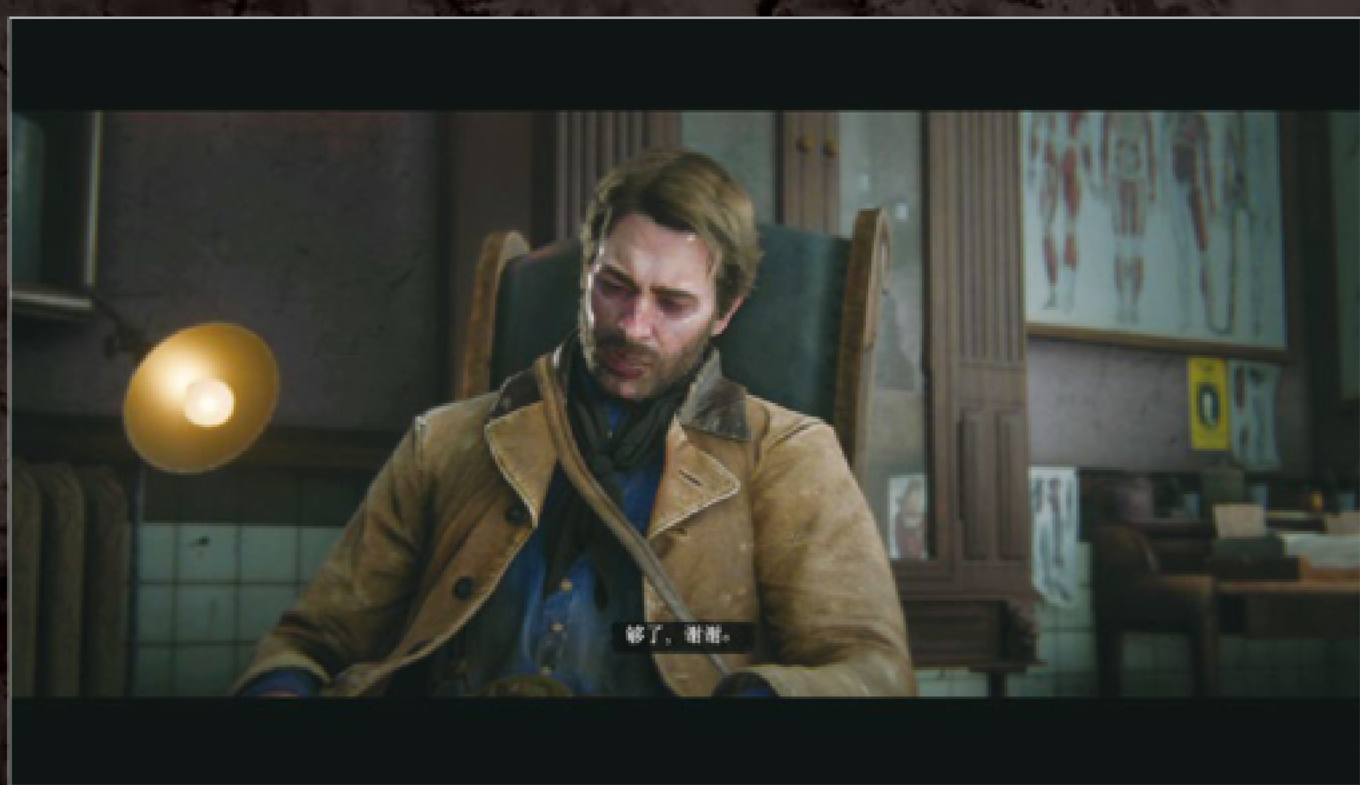
3. 最后操作机枪的部分难度不高，但金牌的难度却异常高。爆头可以通过死神之眼来达成（机枪不能锁定敌人，只能瞄准后手动发动射击）。而保证命中率的最好办法是点射，射击敌人身体可以在保证命中率的同时保证击杀效率。这里的难点在于敌人很多而且从四面八方涌来，玩家的准星会不停地飘，而消灭敌人效率不够高的话又容易被打死。除了射得准以外，利用场景里红色的炸药箱来对付敌人也是个不错的办法。

人生的分岔口

解锁任务	无
金牌要求	1.在3分5秒内完成任务

流程要点

这个任务比较特殊，它会在玩家到达圣丹尼斯后自动触发。本章结束后，亚瑟会进入一个不能回复的异常状态，此状态下三大能力值的消耗率都会增加，而且这个增加幅度会随着游戏剧情的推进不断增加，通过饮食一次能够得到的BUFF上限也会减少。



莫弗里领地

解锁任务	无
金牌要求	1.在2分钟内将梅莉蒂丝送到她的母亲处
	2.完成15次爆头
	3.以至少85%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 选择骑马或者独木舟，两者流程的区别不大，后者会更有趣一些，但前者更节省时间。

2. 和查尔斯暗杀莫弗里家族的人后，玩家可以选择潜行或者用炸药。无论是单纯的过关，还是从完成金牌要求的角度来看，后者都更简单一些。

3. 莫弗里家族的敌人中有一种拿着匕首或者砍刀的敌人，这种敌人非常耐打，而且一旦近身的话会大几率秒杀玩家。遇到这类敌人建议直接爆头或者霰弹枪侍候。

4. 选择炸药路线的话直接往山洞扔一个炸药就可以开始战斗了，敌人会非常整齐地从洞口涌出来，玩家守株待兔就可以了，在这里可以趁机刷一波爆头数。

5. 敌人清理得差不多就可以进山洞了，山洞里的地形较为复杂，玩家最好用小雷达确定敌人的位置，小心不要被拿刀的敌人近身了。

6. 将梅莉蒂丝送回家后选择拒绝报酬可以增加荣誉值。

第六章

注：施特劳斯的关于高利贷回收的任务系列“放债与更多罪孽”会在本章开始后触发最后几个任务，这部分任务虽然没有被算作是主线任务之一，但依然被算作是可选的荣誉任务之一。选择善良的选项还可以大幅度地增加荣誉值。和其他任务类似，这个任务会在玩家触发任务“最真实的自己”后消失。

伊卡洛斯和朋友们

解锁任务	探监记
金牌要求	1.全程保持热气球在正确的高度
	2.在热气球上完成5次爆头
	3.以至少70%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 热气球的操作只有一个 R2/RT 键，按住就是上升，松开就是下降。正确的高度能在右下角看到，淡白色的槽就是正确的高度。实际上玩家只要保证高度在标准线附近即可，正确高度会随着流程进展发生几次变化，玩家需要随机应变。

2. 完成爆头最好的方法依然是死神之眼，另外由于距离过远的缘故，玩家瞄准后需要等一会，等准星都聚集在敌人身上后再开枪，要不然很容易会打失。

3. 最后玩家需要用热气球救下莎迪，在过了桥后正确高度需要不断下降，因此 R2/RT 键可以提前松开。从热气球下来后的战斗非常简单，同时也是刷精准度的最后机会。

毋须宽恕：第1部分 *

解锁任务	毋须宽恕：第2部分
金牌要求	1.在1分20秒内完成任务

毋须宽恕：第2部分 *

解锁任务	无
金牌要求	1.在1分10秒内找到伊迪丝・唐斯

流程要点

1. 这两个任务算是隐藏的可选荣耀任务，玩家会在安尼斯堡触发这个陌生人任务，任务分两个部分，难度都非常低。

2. 在区域发现伊迪丝・唐斯的痕迹直接策马飞奔就行，忘记路线的话可以开鹰眼来确定痕迹的方向。



探监记

解锁任务	睦邻友好
金牌要求	1.从塔顶狙击时对两个监狱警卫完成爆头
	2.在2分45秒内逃到船上
	3.在9分钟内完成任务
	4.以至少80%的精准度完成任务
	5.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 潜行暗杀掉瞭望塔上的守卫后捡起滚轮闭锁式步枪，由于距离和游戏判定的问题，这里想要狙击爆头的话建议把准星往敌人的头顶上瞄，一旦变成红色就开枪。

2. 成功救出约翰后，按照正常的流程，玩家需要边战边退来掩护 NPC 逃跑。但实际上玩家只需要撒腿就跑，原路飞奔回停船的位置即可。中途穿过田野的时候会遇到五个骑马的卫兵，这几个敌人会跑得比玩家还要快，因此玩家必须快速干掉这几个杂兵。

3. 上船后还要击杀几个敌人，这同时也是本关最后一次刷精准度的机会。

睦邻友好

解锁任务	释放愤怒、范霍恩的喜悦
金牌要求	1.爆头击杀3个骑马的敌人
	2.杀死康沃尔后，在2分45秒内到达马匹处
	3.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 这关最大的难点是如何在 2 分 45 秒内到达马匹处，达奇和迈卡的战斗力非常强，因此玩家可以打得奔放一些，直接近距离枪击。

2. 在到达挖矿机附近的铁轨时，达奇会提醒玩家二层有敌人，此时必须快速杀死二层的敌人，因为只有二层的敌人全灭后才会触发脚本事件，迈卡会出现并帮助玩家开门。

3. 之后的流程只要跟着 NPC 跑就可以了，敌人都是呈一条直线往玩家方向冲，边前进边干掉敌人即可。上马前还需要把油车打爆才能继续前进。

4. 开始骑马逃跑后玩家需要紧跟着达奇他们，要不然 NPC 有可能会“离奇死亡”。另外头两批敌人 NPC 是会迅速秒杀掉的，但之后会有足够的敌人让玩家去爆头，因此无须担心。

释放愤怒

解锁任务	再见了，亲爱的朋友、考古学入门（答应“落雨”的请求）
金牌要求	1.在船上击晕2名敌人
	2.在1分30内，召集所有马匹并到达岸边

流程要点

1. 在本作中只要是拳头击倒的敌人一律算作是“击晕”，其中包括了空手暗杀时所用的“扭脖子”。船上的敌人一共有四个（另外一个会被 NPC 解决掉），满足要求 1 可谓是绰绰有余了。

2. 赶马的方法和赶羊类似，只不过玩家需要跟着羊跑，而这里是马跟着玩家跑。在水里骑马时，连点 ×/A 键还可以增加马的游泳速度。

3. 任务结束后玩家会有一个抉择，选择“帮助落雨”，这样做才能触发后续的可选荣誉任务。



再见了，亲爱的朋友

解锁任务	最爱的孩子们、寡妇莎迪·阿德勒：第2部分
金牌要求	1.在45秒内找到科尔姆的后援
	2.使用带长筒瞄准镜的步枪完成8次爆头
	3.在6分30秒内完成任务

流程要点

1. 找到后援的路线有两条，最快的方法是跟着达奇，按照指示爬上楼梯后，从阳台进入画廊，立即右转发现楼梯，爬上楼梯后再从屋顶处一路飞奔就能到达后援所在地。

2. 瞄准出现困难的玩家依旧可以依靠死神之眼的帮助，敌人基本不会攻击到亚瑟，玩家可以专心地掩护队友。

真爱之路：第5部分 *

解锁任务	无
金牌要求	1.在他们追击火车时，爆头击杀5名布雷思韦特的人
	2.在7分30秒内完成任务

流程要点

1. 这个任务只有在完成第三章的“真爱之路：第2部分”以及“真爱之路：第3部分”后才会出现，同样属于可选的荣誉任务之一。

2. 赶去车站可以直接抄近路，这样可以节省下不少时间。

3. 火车只要按着 ×/A 键拼命加速就可以了，毫无技术含量。

4. 最后的报酬选择接受与否对剧情都不会有影响，报酬本身是一个特殊道具。

范霍恩的喜悦

解锁任务	绝路桥
金牌要求	1.使用带长筒瞄准镜的步枪爆头击杀5名士兵
	2.以至少85%的精准度完成任务

流程要点

1. 对于用狙击枪掩护玩家想必已经是经验丰富了，不过这部分的敌人数量不多，推荐用死神之眼来提高爆头的效率。

2. 逃跑的部分没什么值得一提的地方，但注意要保证消灭敌人的效率，要不然很容易会被敌人攻击到炸药然后车毁人亡。

考古学入门 *

解锁任务	盗亦有道（答应“门罗上尉”的请求）
金牌要求	1.在不被发现的情况下取回圣物
	2.在1分30秒内取回圣物

流程要点

1. 在章节开头答应门罗上尉的请求，这样做可以触发后续的可选荣誉任务。

2. 调查的情节后，玩家需要下山并进入营地将圣物偷出来。路线非常简单，跟着外围的敌兵然后从右边绕到营地的侧面，这里的难点在于如何保证在拿到圣物后的撤离也不被发现。这部分流程存在很大的随机性，玩家很有可能会在拿到圣物的瞬间被敌兵发现，对此笔者暂时也没找到什么万试万灵的路线。如果玩家运气够好，在拿到圣物的途中没被人发现的话，立即原路返回即可。

3. 1分30秒时限下的潜入路线和上文类似，只不过玩家需要骑马到接近山底，然后撤离的时候直接骑马离去，注意停马的地方不要距离营地太远。不骑马的话很难达到1分30秒的目标时间。

4. 无论玩家有没有被敌人发现，只要在取回圣物的部分没有杀死一个士兵，在过关后玩家可以获得装备“猫头鹰羽毛小饰品”，可以减慢三大能力值的核心消耗速度15%，是一个非常实用的装备。这个装备可以通过重玩来获得。



盗亦有道 *

解锁任务	对话的艺术
金牌要求	1.在不被发现的情况下取回疫苗
	2.在5分钟内完成任务

流程要点

1. 侦察的情节过后立即上马然后跟着马车，虽然车夫会提醒玩家不要靠近，但只是靠近的话是没有问题的。等车夫没有看后面的时候骑马靠近马车后侧的右边，按□/X 键就可以跳上马车，然后按下△/Y 键打开铁箱取回疫苗，事成后跳车就行了。

2. 金牌的最大难点在时限上，由于重玩章节时系统给的马属性太过垃圾，笔者这里推荐是第一次触发任务时就直接挑战金牌，这样的话金牌就毫无难度了。

绝路桥

解锁任务	我最后的孩子（并且完成“寡妇莎迪·阿德勒：第2部分”、“国王之子”）
金牌要求	1.在1分35秒内放置炸药
	2.在19秒内避开驶来的火车

流程要点

1. 人力轨道车的操作是当亚瑟的手在最高点是按住 ×/A 键，到最低时松开，这个节奏会随着轨道车的加速而变快。

2. 在1分35秒内放置炸药的最大难点源自于游戏本身笨拙的操作手感和判定，笔者的建议是搬炸药时快速跑，但快到放置炸弹的地方时就放慢脚步寻找判定点，以免走过头导致浪费时间。

最爱的孩子们

解锁任务	国王之子（并且完成“对话的艺术”）
金牌要求	1.在45秒内杀死火炮上的士兵
	2.完成35次爆头
	3.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 本关的难点只有一个，那就是完成35次爆头。敌人的数量看似很多，但35也不是什么小数字，玩家需要不低的命中率才能达成这个目标。另外由于重玩时角色的默认能力值太低，死神之眼槽很不够用，因此如果玩家铁了心要在本章节拿个金牌的话，建议在第一次触发任务时就直接挑战金牌。

2. 引爆炸药后的战斗玩家首先会居高临下攻击敌人，下面的敌人被清理得差不多后玩家的左边会出现大量敌人。这里注意要尽快爆头消灭敌人，要不然会被勇猛的NPC们抢人头。战斗结束后下去搜刮敌人尸体，之后触发炮击剧情。

3. 火炮位于最高点，这部分非常简单，敌人一开始就会直接从山上冲下来，此时发动死神之眼迅速解决面前的敌人。敌人数量一旦开始减少就立即冲上山头（敌人数量还是太多的话就从左边冲上去）。火炮旁的士兵只有两人，进入射程后立即击杀即可达成45秒的时间。

4. 下马逃跑后玩家需要跟着达奇，要不然会任务失败。最后和达奇一起且战且退，假装投降，后退然后跳崖，本关也就此告一段落。



寡妇莎迪·阿德勒：第 2 部分 *

解锁任务	我最后的孩子（并且完成“绝路桥”、“国王之子”）
金牌要求	1.通过爆头击杀畜棚内的狙击手
	2.在不受任何伤害的情况下杀光畜棚中的敌人
	3.在5分30秒完成任务

流程要点

1. 玩家需要答应莎迪帮忙才能触发这个任务，这同时也是本作的最后一个可选荣誉任务。

2. 相当爽快的一关，玩家只需要专心战斗就可以了，注意时间就行。畜棚内的狙击手会出现在二层，出现时 NPC 会用语音提醒玩家。为了保险起见，可以用死神之眼来瞄准。

3. 在进入畜棚前现在外围把射程内的所有敌人干掉，进入后立即躲在左边的掩体，接下来就需要眼疾手快了，其中一个敌人会出现在二层。全灭敌人后进入小屋后就能触发剧情，本关就此告一段落。

对话的艺术

解锁任务	国王之子（并且完成“最爱的孩子们”）
金牌要求	1.在逃离时，杀死一匹追兵的马匹
	2.在9分30秒内完成任务
	3.以至少75%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 谈判破裂后开始骑马逃跑，这部分可以尝试完成挑战 1，利用步枪攻击马的头部就可以对其一击击杀。

2. 门罗坠马后开始下马战斗，敌人首先会从前方进攻，清理完前方的敌人则是后方。这部分的难点主要是如何快速击杀敌人，笔者推荐专挑不在掩体或者正在转移掩体的敌人下手，当看到大路上有一辆敌人马车靠近是就代表敌人已经清理得差不多了。

3. 前往车站的途中还会出现几个敌人，没有完成要求 1 的玩家不要放过这个最后机会。

国王之子

解锁任务	我最后的孩子（并且完成“绝路桥”、“寡妇莎迪·阿德勒：第2部分”）
金牌要求	1.当入侵华莱士救飞鹰时，爆头击杀每一个挡你路的敌人
	2.在划独木舟逃离时，杀死15名敌人
	3.以至少80%的精准度完成任务

流程要点

1. 最开始的潜入部分只要跟着查尔斯行动即可，由于金牌要求玩家爆头击杀每一个敌人，所以推荐玩家使用弓箭来暗杀掉路上的所有敌人。另外金牌要求玩家击杀“每一个”敌人，其中包括两人一组的敌人，这些敌人需要使用死神之眼来避免 NPC 抢人头，方法是射出第一箭后立即触发死神之眼瞄准第二人。另外重玩章节或者缺乏药物的玩家不妨搜一搜敌人的尸体。

2. 飞鹰的牢房里有一瓶私酒别忘了拿。救出飞鹰后就是枪战了，由于是夜战的缘故，这里需要注意精准度。选择重玩章节的玩家如果缺乏药物的话，死神之眼建议节省点用。炸墙可以用场景的大炮，当然如果有炸药的话就更方便了。

3. 全灭敌人后骑马逃跑，但不久后就需要转乘独木舟逃跑。

独木舟部分由于要刷敌人击杀数，玩家需要主动地击杀来追击的敌人。这里的瞄准是个大难题，建议用死神之眼来解决，死神之眼槽不够的话就嗑药。另外值得注意的是，这部分出现的敌人数量并不多，要想达到 15 名敌人的击杀要求，玩家需要尽量地全灭敌人。

我最后的孩子

解锁任务	最真实的自己
金牌要求	1.救下佩塔赫
	2.完成30次爆头
	3.以至少80%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 死亡冲锋后直接下马，这里的战斗声势非常浩大，要想达成 30 次爆头的话，玩家需要比队友要杀得更快射得更准。战斗开始后先优先把远方高塔上的两个敌人解决掉，之后的战斗自由发挥就行。

2. 救下飞鹰后继续前进，在接近铁轨的时候，敌人会搬出加特林机枪。看到这里大家都懂的，这个敌人需要优先解决。

3. 穿过铁轨后往左方看，会发现被敌人抓住的佩塔赫，立即发动死神之眼就能将其救下。之后的部分会和队友汇合，除了前面的敌人以外，玩家还需要留意后方骑马前来支援的敌人。



4. 进入工厂并在二楼办公室触发剧情后，本章节的最后几个敌人会出现。全部解决后靠近达奇会触发剧情，在最后会有一个强制的死神之眼，完成后还有一段很长的骑马跑路，全部结束后本关就此告一段落。

5. 必须注意的一点是，完成任务后是玩家在本作中的最后一段自由时间（直到第六章完成后），没有完成的可选择荣誉任务也会在触发下一个任务后消失掉。另外完成第六章后，除了特殊道具、武器、装备以外，包括金钱、马匹以及其他所有道具和素材都会消失，荣誉值也会回到中立状态。

最真实的自己

解锁任务	血仇、血债、血偿
金牌要求	1.在跳离达奇的马后，在死神之眼中完成一次爆头
	2.在11分钟内完成任务
	3.以至少80%的精准度扫荡火车
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 正如上文所说的，有什么未完成的可选择荣誉任务请在触发本章节前完成。

2. 火车上的扫荡非常爽快，一条大路通到底，敌人非常好瞄。这里推荐使用连发步枪，威力不错的同时可以保证提前击杀远方出现的敌人。由于和敌人贴得很近的缘故，也不需要担心精准度的问题。玩家只需要注意不要在敌人死后开空枪就行，这样会无谓的减低精确度。

3. 车厢着火后跳到达奇的马上，再从马上跳回到火车上时会触发剧情，剧情后就是死神之眼环节，请务必瞄准头部射击。

4. 机枪部分是不算进精确度统计里面的，玩家可以随意扫射。

血仇、血债、血偿

解锁任务	天“轮”之乐
金牌要求	1.在灯塔掩护莎迪时完成7次爆头
	2.莎迪被抓后，在1分钟内到达艾比盖尔和莎迪处
	3.以至少70%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 本章紧接上一章结尾，玩家要和莎迪一起去救被抓的艾比盖尔。

2. 狙击部分与上次和比尔偷炸弹不同，莎迪不会走大道，而是会从海边绕路进入港口。玩家需要时刻注意莎迪的行踪，消灭敌人速度不够快的话会导致莎迪死亡。

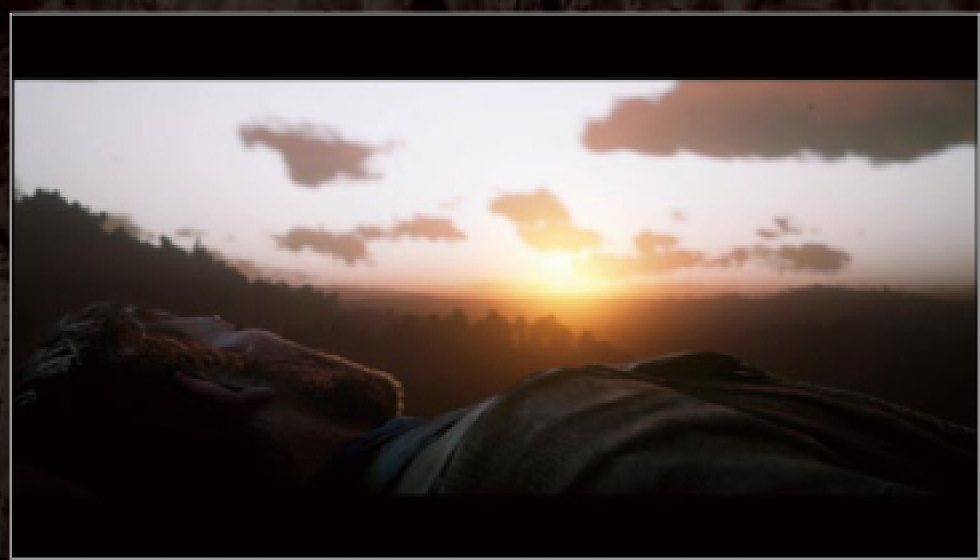
3. 同样的，这里的敌人数量并不多，推荐以地面躲在掩体后的敌人为目标。那些位于二楼的敌人非常难看清楚，建议打开死神之眼来看清其位置。

4. 要想在 1 分钟到达艾比盖尔和莎迪处，死神之眼是必不可少的。靠在掩体消灭最初的一群敌人后，玩家就需要顶着敌人的枪林弹雨前进，推荐开死神之眼来开路。在清理完大道的敌人后，远方在右侧的建筑后来出现敌人的增援。此时无视他们往港口尽头的目的地前进，在目的地前还会出现三个敌人，死神之眼解决后跑到尽头房间的门按下〇/B 键即可触发

死神之眼情节，击毙两个敌人后还有一段 QTE，剧情过后就能成功救出艾比盖尔和莎迪了。之后的逃脱部分玩家只需要开枪就可以了，骑马将由莎迪来效劳。

5. 在抒情的歌声和走马灯中，属于亚瑟的最后一战正式打响。战斗打响后玩家只要抵抗敌人一会儿，约翰就会提示玩家从洞穴处撤退，之后的流程，包括骑马逃脱的部分，只要跟着约翰走即可。

6. 在坠马后玩家需要选择帮助约翰还是回去拿钱，由于章节结束后所有金钱都会消失，因此实际上后者毫无意义，选择后者的话玩家需要返回洞穴。由于补给有限的缘故，除了挡路的敌人，其余敌人可以无视。



7. 选择帮助约翰可以增加荣誉值，路线也非常简单，只要跟着约翰往山上跑就行了。

8. 和约翰分开后还需要击退一波敌人，这里守株待兔并击退冲上山顶的敌人就可以了，远处的敌人可以全部无视掉。

9. 和迈卡的“最终战”基本上是走过场而已，最后还有一小段 QTE 操作。在经过漫长的战斗和剧情后，亚瑟就会迎来他的结局。根据玩家荣誉值的高低，分别对应两个结局动画，而之后章节中 NPC 关于亚瑟的评价也会根据其荣誉值而有所不同。

尾声：第一部分

天“轮”之乐

解锁任务	简单的欢乐
金牌要求	1.不掉落任何物资的情况下到达叉羚羊牧场
	2.在1分钟内将马车送回

流程要点

1. 用马车送货的部分只需要沿着大路开就能非常轻松地在不掉落任何物资的情况下到达目的地，由于时间没限制，对自己马车技术没信心的玩家可以开慢一点。

2. 马车被抢走后立即上马追击，直接骑到马车驾驶位的右侧然后按 □ /X 键就可以把马车抢回来。一切顺利的话，这个过程甚至不需要 30 秒。

简单的欢乐

解锁任务	务农入门、为父入门
金牌要求	1.挤奶时，在10秒内装满桶
	2.在5分15秒内完成任务

流程要点

挤奶的环节非常简单，只要玩家依次将左右摇杆往下推就可以了，甚至不需要什么操作精确度，要想在在 10 秒内装满桶，只需要快就可以了。

务农入门

解锁任务	老习惯（并且完成“为父入门”）
金牌要求	1.在1分30秒内修好围栏的第一段
	2.不被公牛伤到

流程要点

1. 修围栏的部分只要看着屏幕右下的操作提示操作即可，非常简单。调整围栏的位置时，只要到达指定位置，右下屏幕会出现按键提示，此时按下 ×/A 键即可装上围栏。

2. 公牛会在玩家靠太近的时候向玩家冲锋，在奔跑的途中玩家用套索是拉不住它的。正确的方法是等它停下后，保持在一个适当的距离（大概就是套索的射程极限），然后扔出套索套住。套上后安抚的方法和马一样，这里就不阐述了。

为父入门

解锁任务	老习惯（并且完成“务农入门”）
金牌要求	1.在45秒内让杰里米亚精疲力尽
	2.喂杰里米亚饱餐一顿
	3.在杰克不被马甩下的情况下教他骑马
	4.赛马回到叉羚羊牧场获胜

流程要点

1. 让马精疲力尽的方法只有一个，那就是让它拼命跑。跑完后在将其送到邓肯处之前，别忘了喂它吃东西（L2/LT 键锁定后按十字键→）。必须注意的是，喂食物这个操作会在进入邓肯所在的区域后失效。

2. 叫杰克骑马的部分，只要观察马的速度，让其速度不要超过一定程度即可保证杰克不被马甩下。L2/LT 键锁定马后按下□ /X 键和○ /B 键可分别让杰克的马加速或者减速。

老习惯

解锁任务	吉姆·米尔顿重出江湖？、傻人为父
金牌要求	1.在不被打到的情况下打败拉雷米帮成员
	2.在25秒内击倒拉雷米帮成员

流程要点

1. 战斗开始后敌人会先出一拳，立即格挡可以防止自己不被偷袭得手。

2. 无伤的方法依然是看准时机格挡然后反击打他个两三拳，反击成功的话还能给予对手不小伤害，可谓是一举两得。

吉姆·米尔顿重出江湖？

解锁任务	为母之道（并且完成“傻人为父”）
金牌要求	1.手持双枪时完成1次击杀
	2.完成15次爆头
	3.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 一开始就是一场二对一的格斗战，敌人的耐久度很低，小心不要被左右围攻就行。

2. “垂狗牧场”这个地方想必玩家们还有点印象，这次战斗比上一次更简单一些，敌人的数量也少了很多。但和上次一样，玩家需要注意的敌人来自左方的高塔和农仓的二楼。最开始面对四个敌人质问的时候可以提前拔枪，不需要和他们废话。

3. 进入农仓后还有一场对拉雷米的格斗战，防守反击即可干掉他。

傻人为父

解锁任务	为母之道（并且完成“吉姆·米尔顿重出江湖？”）
金牌要求	1.在死神之眼中杀死所有3名敌人
	2.对峙后，在1分30秒内回到叉羚羊牧场

流程要点

1. 杰克开马车的部分和之前教骑马操作一样，只不过这次不会翻车而已（笑）。

2. 对峙开始后立即打开背包吃一个嚼烟，这样就可以保证自己有足够的时间用死神之眼中杀死所有 3 名敌人。

3. 最后骑马车回去的部分不能按照系统提示的路走，需要抄近路才能在 1 分 30 秒内回到叉羚羊牧场。



为母之道

解锁任务	有偿工作、乡绅的乐土？
金牌要求	1.在1分30秒内完成任务

流程要点

流程非常简单的一章，要想在 1 分 30 秒内完成任务，除了全程跑步以外，最开始的工作三选一中推荐选择正前方，离玩家最近的挤牛奶。

有偿工作

解锁任务	不打不相逢（并且完成“乡绅的乐土？”）
金牌要求	1.到达草莓镇后，在30秒内找到通缉犯
	2.上马后，在1分15秒内抓到并捆绑通缉犯

流程要点

1. 目标位于旅馆二楼的 3 号房间，破门而入后发现目标已经从阳台逃跑。

2. 犯人上马后立即开死神之眼把马打死，然后是追上去用套索抓住。

乡绅的乐土？

解锁任务	不打不相逢（并且完成“有偿工作”）
金牌要求	1.在2分30秒内完成任务

流程要点

解决占住者最快的方法是直接开枪打死，这也是达成金牌要求最好的方法。最后回到农场的部分不用跟着系统设定的路线跑，直接一条直线往目的地冲刺即可。

尾声：第二部分

不打不相逢

解锁任务	家装入门、勤恳劳作的一天
金牌要求	1.到达圣丹尼斯后，在1分50秒内找到查尔斯
	2.在10秒内杀死所有吉多・马特利的人

流程要点

1. 和大叔分头行动后，选择先前往酒馆可以更快地找到查尔斯。之后选择在查尔斯身上下注，并在拳赛中给他呐喊助威还可以小赚一笔。

2. 敌人一共有四个，用死神之眼尽快瞄准然后射击即可。



家装入门

解锁任务	工具盒（并且完成“勤恳劳作的一天”）
金牌要求	1.在18秒内完成任务

流程要点

将左摇杆往下推然后连点 ×/A 键就能过关，金牌完全就是个手速的活。

勤恳劳作的一天

解锁任务	工具盒（并且完成“家装入门”）
金牌要求	1.在骑马逃离时，杀死所有兰顿的人
	2.抉择后，在5分钟内与瑞恩・芳利一起逃离
	3.以至少70%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 一番长途跋涉后，玩家需要决定从潜行、威胁、直接射击中选择一个作为战术，推荐潜行，这样做虽然之后依然会爆发枪战，但可以借此来先拉近和敌人之间的距离。

2. 最开始的两个敌人需要和莎迪合作暗杀，没有飞刀的玩家可以直接潜行暗杀后立即再按一次○ /B 键顺势砍死另一个杂兵，第二个敌人会被莎迪解决。在穿过吊桥的时候莎迪会主动开战。

3. 然后玩家需要从山顶冲到谷底，中途敌人会从玩家前进的方向出现，依旧是优先消灭位于高处的敌人，而位于谷底的敌人可以在快冲到谷底时再处理。

4. 带上瑞恩・芳利就可以快速逃离山谷了。目标为金牌的玩家反而不能急，只能慢慢地把追兵和位于山谷两边的狙击手都干掉后再出山谷。

5. 本章节金牌的最大难点主要是 5 分钟的时限，这个要求和要求 1 实际上是冲突的，加上不能吃药，难度可想而知。

工具盒

解锁任务	新耶路撒冷
金牌要求	1.爆头击杀所有躲在树上的剥皮兄弟
	2.在2分15秒内找到韦恩先生
	3.仅使用佩枪完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 剥皮帮和莫弗里家族类似，他们中拿着砍刀的成员可以一击干掉玩家，玩家需要优先解决。

2. 在最开头的战斗中，虽然从小雷达上来看玩家的后方也是敌人，但实际上这些敌人并不会威胁到玩家，玩家只需要专注前方的敌人即可。拿砍刀的敌人一共会出现两次，左边和右边先后会依次出现两个砍刀敌人。

3. 和队友一起清理完后面的敌人后，玩家需要去找到韦恩先生。此时遭遇的第一场战斗就会出现躲在树上的敌人，利用死神之眼可以更快地找到这类敌人。

4. 选择重玩关卡挑战金牌的玩家请注意，本关最大的难点不是时间，而是弹药量，由于要求仅使用佩枪完成任务，然而剥皮帮人多势众，精准度不高的话很容易会导致关卡末期左轮手枪弹药打空。

新耶路撒冷

解锁任务	帮助老友
金牌要求	1.以至少80%的精准度用锤子将钉子敲进去
	2.在3分35秒内完成任务

流程要点

敲钉子的 QTE 需要按照一定的节奏才能将钉子敲进去，具体的节奏可以通过背景音乐来确定。

帮助老友

解锁任务	大叔的倒霉日
金牌要求	1.在30秒内迫使科特斯的人逃离罗兹
	2.在使用带长筒瞄准镜的步枪保护莎迪时，完成5次爆头
	3.快速盲射杀死4个敌人
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 把目标抓回罗兹后会触发剧情，玩家需要击退科特斯的人。消灭室外的几个敌人后就可以主动冲出去了，敌人会一边撤退一边还击，玩家追上去就行，30 秒还是非常足够。

2. 掩护莎迪的部分，建议用死神

之眼来完成爆头，如果还觉得瞄准困难的话，可以在设置将摇杆的灵敏度降低。

3. 掩护完就是简单粗暴的战斗部分，这部分没什么好说的。和之前的夜战类似，看不清敌人的时候可以开个死神之眼。

4. 最后迫使目标回航，只要朝他附近开枪就可以了。最后还会出现几个敌人，全部干掉后再回到罗兹就算是完成任务了。

大叔的倒霉日

解锁任务	重新开始、超级大野兽
金牌要求	1.使用弓箭完成5次爆头
	2.释放大叔后，在3分10秒内回到比彻之愿
	3.以至少80%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 一开始的潜入部分只要紧跟查尔斯就行，第二批敌人可以无视。

2. 一路追踪到营地后会触发一次死神之眼，救下查尔斯后就可以开战了。这里的战斗讲究的是快，由于敌人大多都是在近处出现，利用连发霰弹枪或者连发步枪可以很快地消灭敌人。

3. 救下大叔后往营地外撤退，敌人会从两边的高台上出现，这些敌人也是玩家优先需要对付的对象。地面上的敌人大多只要无视就可以了，但看到向玩家迎面走来的砍刀男时依然需要优先解决。

4. 本关在重玩章节时会出现一个非常严重的问题，因为玩家初始携带的弓弹药量会为零，导致玩家几乎不可能完成金牌挑战中的要求1。因为目标为金牌的玩家建议第一次触发这个任务时就直接拿到金牌，以免之后给自己添堵。

重新开始

解锁任务	勾画未来（并且完成“超级大野兽”）
金牌要求	1.钓到一条鱼
	2.在5分20秒内完成任务

流程要点

1. 钓鱼的操作可以参考上文流程部分，这里就不阐述了。

2. 狗走丢后立即扭转头往西南边走，不久后就能发现狗，之后只要按屏幕提示操作就行了。另外按住 ×/A 键可以快步走。

超级大野兽

解锁任务	勾画未来（并且完成“重新开始”）
金牌要求	1.在熊发起攻击时射中它4次
	2.在死神之眼中爆头击杀两位敌对的赏金猎人
	3.在7分15秒内完成任务

流程要点

1. 追着痕迹一路前进，在木屋旁可以找到一具尸体，之后玩家会被熊袭击，连点〇 /B 键可以挣脱。

2. 射击熊的机会只有一次，由于不需要打死它，准星飘到哪里就锁定哪里，只要打中就行。

3. 归途中会遇到两个赏金猎人，不需要废话直接拔枪、死神之眼、爆头，一气呵成。

4. 要想在目标时间内完成任务，玩家在追踪的时候必须“无视痕迹”直奔目的地，目的地就在东面的废屋，地图上能非常明显地看到废屋的位置。





勾画未来

解锁任务	美国毒物
金牌要求	1.在7分30秒内完成任务

流程要点

非常感人的一个关卡，没有什么能够节省时间的部分，拍照时直接无视其他背景直接选第一个能节省一些时间。

美国毒物

解锁任务	无
金牌要求	1.在35秒内帮助莎迪抓住克里特
	2.爆头击杀射击查尔斯的狙击手
	3.以至少85%的精准度完成任务
	4.在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务

流程要点

1. 抓住克里特的部分不需要跟着他跑，直接从大路绕到杂货店门前可以更快地抓住克里特。之后玩家可以按自己喜好随意处置克里特。

2. 最终战一触即发，玩家需要靠近狙击手后才能对其发动攻击，在此之前玩家需要用岩石作为掩体一步步往上推进，具体时机可以通过 NPC 的台词来判定。

3. 之后的战斗没什么值得一提的部分，玩到这里想必玩家也早已身经百战，路线则只有一条，一路杀上去就可以了。

4. 莎迪离队后，玩家就只能一人继续向山进发了。最开始和玩家对峙的三人直接用死神之眼秒掉，之后的部分敌人会在另一边的高峰上向玩家射击，建议换上连发步枪或者步枪快速击杀。

5. 在向山上爬，前往迈卡营地的途中，背后会突然出现一堆敌人，小心别被突袭了。

6. 虽然地图会显示三个营地，但实际上玩家只需要往山下的瞭望塔前进就可以了，除了必经之路上的营地都不需要管。

7. 和仇人见面后首先是一场一对一的单挑，玩家随便瞄准意思一下就可以，此时是打不中他的。等他台词说完后就会触发剧情，在漫长的对峙和对话后，玩家就可以报仇雪恨了。

8. 虽然是最后一关，但本关的金牌实际上并不是很难。由于关卡长度很长，受伤太过严重的话玩家不妨停下等 HP 自然恢复后再继续前进。最后的一对一单挑中不要开枪，要不然精准度会不达标。



西部之王——100%完成度心得

总述

成就 / 奖杯中要求的 100% 完成度并不是解锁本作的所有内容，不过难点收集都有包含在内，玩家可以打开菜单→进度→总完成度中看到目前的完成情况。

任务和事件

包含了游戏所有的主线任务、支线任务和随机事件，支线任务和随机事件并不需要全部完成，只需要按要求完成一定的数量即可。

惟一需要玩家去主动寻找完成的只有最后的“帮派藏身处”，并且需要通关后才能解锁最后的帮派。在生涯→帮派中可以看到具体哪里帮派拥有藏身处。

收集品

收集品大部分都与陌生人任务相关，具体收集方法可参见后文“陌生人任务”部分。

其中第二项收集“坟墓”需要通关后才能解锁，倒数第二项“寻宝圣手”则与挑战内容相关。

生涯

生涯包含游戏内动物与装备的收集，除了武器要求数量较多外，其余的收集项目流程中稍微注意一下即可完成。

玩家

只有在通关之后并且完成所有的挑战才能将人物的全属性提升到最大值，具体可参见后文的“挑战”部分。

其他

其他指代游戏中各式各样的小游戏、场景互动以及特殊地点、人物等，除传奇动物外其余基本都能在流程中全部完成。



随机事件

和《横行霸道 V》一样，本作收录了大量的随机事件，总数超过 120 种。随机事件顾名思义，是随机触发的，其中绝大部分都发生于城镇内和道路旁，玩家不用刻意去追求，就可以轻松达到完成度所要求的数量。

绝大部分随机事件都只关系到荣誉值，一般来说帮助他人都可以提高荣誉值，并有概率获得 NPC 的谢礼。小部分随机事件还关系到陌生人任务的开启。

商店抢劫

游戏中有些商店可以动手抢劫，不过在抢劫前需要玩家先获得对应的情报。这种情报一般只需在目标附近多转转就能入手。入手情报后，只要用枪瞄准老板，再按提示进行威胁就可以进行特殊抢劫。抢劫完成后必定会引来大批警察，如果杀人过多的话有可能得不偿失。可以抢劫的商店如下：

罗兹：枪械铺

圣丹尼斯：枪械铺

草莓镇：杂货铺

瓦伦丁：诊所

罗兹：银行（特别版、终极版独占，属于查尔斯的同伴活动）

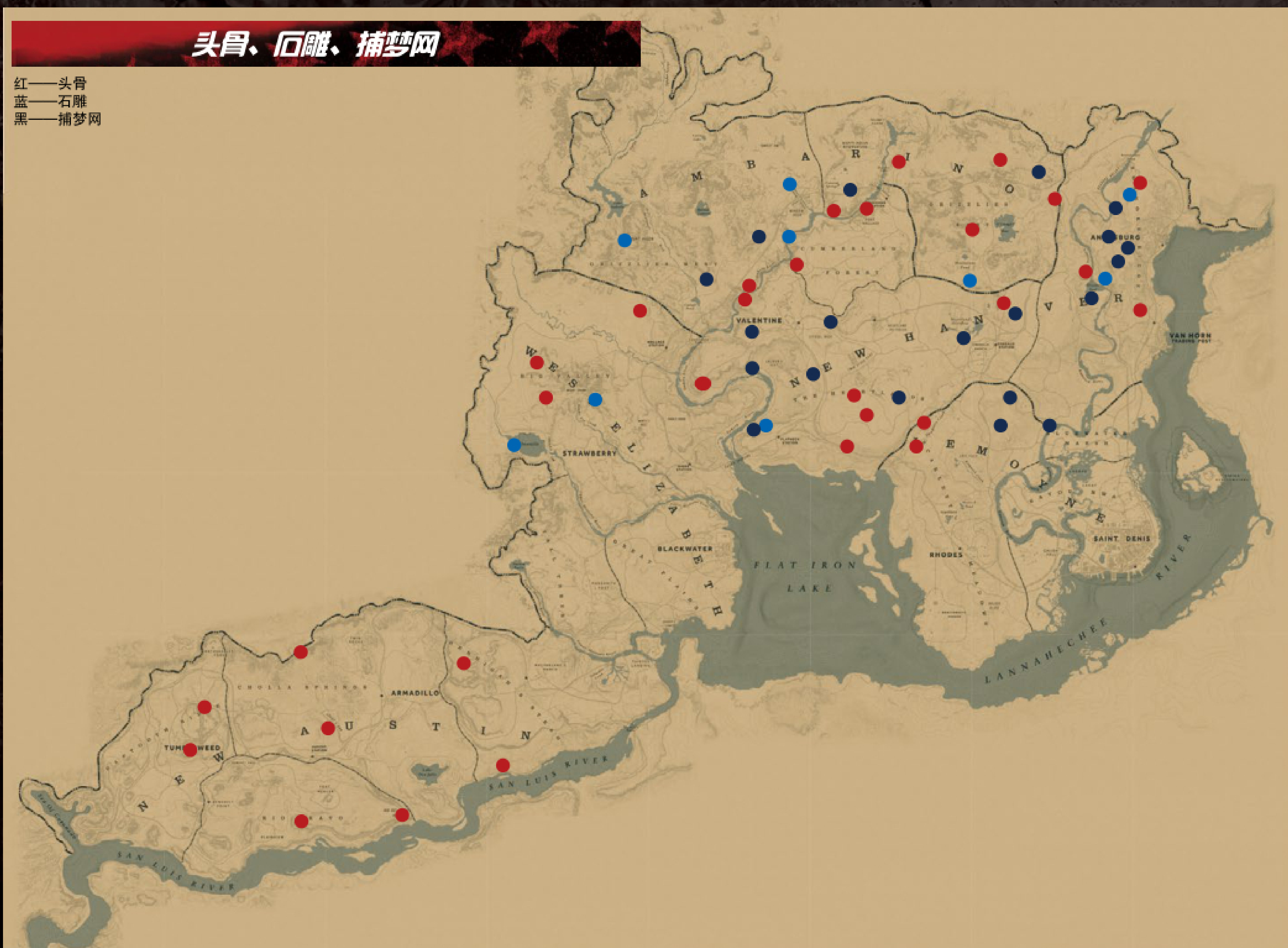
陌生人任务

从第二章开始，亚瑟可以在游戏所在的世界中接取各种各样的“陌生人任务”，这种陌生人任务类似于支线任务，其显著的一个特征就是无法在“进度”中再次重复游玩，而在第一次触发相关任务之前，该类任务的图标均为一个问号。相对于荣誉任务，陌生人任务的完成没有太多的时间限制，但还是建议玩家在第一时间将这些任务完成，并且在总完成度中也要求完成 10 个陌生人相关的任务。注意，下表中提到的经过时间均为游戏中的流逝时间。

任务名称	触发条件	触发地点	相关说明
爱好者乐土	第二章开始	1.草莓镇东南方向；2.华莱士车站西北方向；3.翡翠牧场北部方向的大地之心溢流；4.圣丹尼斯北部的黑沼泽；5.瓦伦丁南部的马掌望台	该任务分为5个部分。从第2部分开始，均需要在完成前一部分后等待48小时才能触发之后的部分。
“粉末”登台	第二章开始	1.范霍恩贸易站的酒馆内；2.范霍恩贸易站西南方向的罗诺克山脊，马尼菲科的营地中	该任务分为2个部分。
噢，兄弟	第四章开始	1.瓦伦丁杂货铺外边；2.瓦伦丁酒吧后边；3.瓦伦丁西部的坎伯兰瀑布附近	该任务分为3个部分。完成第1部分后经过24小时可触发第2部分，完成第2部分后经过24小时可触发第3部分。
资金募集活动	第二章开始，至第六章结束前	圣丹尼斯中西北部	给触发任务的女士20美元可提升荣誉值，偷钱的话会损失大量荣誉值且会被通缉。
他当然是英国佬	完成第三章主线任务“新南方”	在罗兹和翡翠牧场之间	该任务分为5个部分。
好心没好报	完成第三章主线任务“美式制酒”以及任意其他两个主线任务；早上6点至晚上6点间触发	罗兹酒馆东北方向	—
历史的罪恶	完成第三章主线任务“无心之过”	罗兹火车站	—
捆绑的纽带	完成第四章主线任务“文明之乐”	罗兹	该任务分为5个部分。将两名逃犯抓到警局的话任务会直接完成，而选择烧毁所有的通缉海报则可以触发第3部分到第5部分。第3部分需要在前一部分完成后经过24小时，可在罗兹北部的营地找到他们。
艺术家的方式	完成第四章主线任务“文明之乐”	圣丹尼斯	该任务分为4个部分。完成第1部分后经过24小时可触发第2部分，完成第2部分后经过24小时并在早上6点至晚上6点间可触发第3部分，完成第3部分后经过48小时可触发第4部分。

任务名称	触发条件	触发地点	相关说明
一个聪明好动的男孩	完成第四章主线任务“文明之乐”；早上6点至晚上6点间触发	圣丹尼斯西南方向的公园	该任务分为2个部分。第1部分需要在早上6点至晚上6点间才能触发。第2部分的触发需要满足以下三个条件：完成第1部分并经过24小时；雷暴天气；晚上10点至早上5点之间。
知识的仁慈	完成第四章主线任务“文明之乐”	圣丹尼斯东北部贫民街道	该任务分为7个部分。第6部分到第7部分需要经过24小时才能继续进行。
长者的智慧	完成第五章主线任务“快乐易逝”	1.范霍恩西南侧位于科玛荷河上的铁道附近；2.布彻河村；3.布彻河村西南方向；4.布彻河村西北方向罗诺克峡谷的矿洞内	该任务分为4个部分，其中第2部分需要在完成第1部分后经过24小时，并在早上0点至早上7点间才能触发。
实用与理想主义入门	完成第四章主线任务“金鸟笼”并打开市长的信；晚上10点至早上5点间触发	圣丹尼斯西北角市长的家中	该任务分为了3个部分，均只能在晚上10点至早上5点之间触发。第2部分任务需要打开市长的第二封信。
老兵	第六章开始	安尼斯堡西部的奥克里夫潭	该任务分为了4个部分。后3个部分均需要前一部分完成并经过24小时后才能触发，且触发时间限定在早上6点到晚上6点之间。
美国炼狱	完成尾声：第一部分主线任务“乡绅的乐土？”；早上6点至晚上8点间触发	第1部分位于草莓镇西南方向的高树区域，后4个部分位于极光盆地小屋东南方向不远处	该任务分为了5个部分。第2部分到第4部分均需要完成前一部分并经过24小时才能触发，而第5部分则需要经过48小时。
美国梦	找到三个“杀手线索碎片”后；晚上10点至早上5点间触发	瓦伦丁西南方向	第一张“杀手线索碎片”位于瓦伦丁附近铁轨下方挂着的尸体上，第二张位于华莱士车站南部尸体旁的岩石上，第三张位于罗兹南部挂着碎尸的大树后方。收集齐三张碎片后，在晚上10点至早上5点间前往触发地点可发现陌生人任务。
一个美好的夜晚	在黑沼泽附近会触发与夜行人（像丧尸样的敌人）相关的随机任务，完成其中任意一个；晚上10点至早上5点间触发	拉格拉斯西北方向营地	完成夜行人相关任意一个随机任务后，可在晚上10点至早上5点之间于野外营地中找到陌生人。
枪手传	第二章开始	瓦伦丁酒馆	该任务的后续部分需要在完成第四章主线任务“放荡狂欢夜”后才能继续
天生钓手	第二章开始	平脖子站东南方向烙铁湖旁的码头	钓上13条传说级的鱼。
信仰考验	第二章开始	马掌望台东南方向	收集30个恐龙骨。具体位置可参考下方图片。
吸烟和其他爱好	第二章开始	平脖子站	收集香烟卡。游戏中有12套共计144张香烟卡，部分香烟卡需要触发了该任务后才能收集到。除了在地图中的各处进行收集外，在杂货铺中购买“高级香烟”并随机获得是更高效的收集方法。建议在通关后去黑货铺购买增加数量上限到99的“东部传说”背包，之后前往杂货铺不停购买“高级香烟”，当目录上显示“售罄”后直接将包中99个高级香烟全部丢弃再来购买即可。
新世界朋友	在瓦伦丁、罗兹、草莓镇、圣丹尼斯、范霍恩、犰狳镇中的任意地点揭下征集完美野生动物尸体的海报	瓦伦丁、罗兹、草莓镇、圣丹尼斯、范霍恩、犰狳镇	该任务分为5个阶段。
公爵夫人和其他动物	完成第四章主线任务“金鸟笼”	圣丹尼斯中北侧的温室内	收集珍奇物品。
地质学入门	第二章开始	草莓镇西北方向	收集10个石雕。具体位置可参考下方图片。

注1：部分陌生人任务在通关后进度会重置，需要重新触发。



传说动物

传说动物指的是名字前缀带有“传说”二字，地位相当于区域“领主”的珍稀动物个体，本作中一共有 16 只传说动物，分布在地图的不同区域，它们具有惟一性，被猎杀后不会刷新，其身上的素材能在捕兽人处售卖与制成各种物品。



狩猎前



当玩家进入传说动物的领地，如果它在“家”，画面左上角便会弹出“你已进入一片传说动物领地……”的提示，地图上也会出现头戴皇冠的动物图标。

●无法狩猎传说动物的情况

1. 传说动物不在领地，即画面左上角没有弹出任何提示。

2. 上一次狩猎失败，被传说动物逃出了领地，需经过一段时间才会返回领地。

3. 当前地区活动过多，画面左上角会弹出提示，意味着附近存在着随机事件、敌对帮派又或者是通缉你的赏金猎人。

碰到以上情况有两个解决办法：①离开传说动物的领地，扎营休息后再来，不过连续休息几次后会提示暂时不能再休息；②在领地之外的地方存档后反复读档，直到传说动物出现、并且允许狩猎为止。

狩猎中

狩猎传说动物需要先追踪，它们最初的踪迹是一处金色光芒，在开启鹰眼的状态下才能看见，玩家可站在一些视野开阔的高处位置寻找，比如山坡上、岩石上。找到第一处金芒并调查后，传说动物的行走踪迹便会出现，跟随踪迹能找到下一处金芒，如此反复，大概调查完三处金芒后，继续追踪便会找到传说动物。

传说动物身上的传说素材是固定的，并且没有品质之分，玩家无论使用哪种武器将其击杀都没有区别，靠近它们后直接掏出全身最好的武器一顿猛攻操作即可。但需注意的是，一些具有强烈攻击性的传说动物如美洲狮、大灰熊等会主动攻击玩家，被其近身会十分危险，建议开火前最好与之保持一定的距离。如果想稳妥安全地击杀，那就开启死神之眼直接攻其弱点吧。


■狩猎传说动物的关键是发现第一处金色光芒踪迹，之后顺藤摸瓜便能找到传说动物。

狩猎后

靠近传说动物的尸体可以进行剥皮，取得各种独一无二的传说素材，这些素材一次性拿齐，没有重刷的机会。传说动物的皮需要放在马背上才能运走，而传说角、传说爪等素材则直接收入背包，记得事先腾出足够的背包空间。把传说素材带到捕兽处可以用来制作衣物饰品，如果出售毛皮还能赚不少钱。

●传说动物皮丢失的情况

由于传说动物皮只能放在马背，因此有可能丢失，比如玩家在路上不幸死亡的话，传说动物皮便会消失不见。不过让人放心的是，丢失的传说皮还是会自动送到捕兽人处的，不影响制作物品，只是无法再出售，会损失一笔钱。建议玩家剥皮后立刻保存，并且尽快将其卖出，以免夜长梦多……当然，万一真的倒霉丢了皮也没关系，没有什么是读档重来解决不了的。

传说动物的分布

名称	有效武器	剥取素材	制作物品（捕兽人）
传说驼鹿	装配改良箭的弓/带长筒瞄准镜的步枪	传说麋鹿皮、传说麋鹿角	传说驼鹿皮莫卡辛鞋
传说白野牛	装配改良箭的弓/带长筒瞄准镜的步枪	传说白色美洲野牛皮、传说野牛角	传说白野牛帽
传说狼	步枪/弓/毒箭	传说狼皮、大型猎物肉、传说狼心脏	传说狼皮蝙蝠翼套裤
传说麋鹿	装配改良箭的弓/带长筒瞄准镜的步枪	传说麋鹿皮、传说麋鹿角	传说麋鹿皮莫卡辛鞋
传说大灰熊巴拉蒂	装配改良箭的弓/带长筒瞄准镜的步枪	传说熊皮、传说熊爪	传说熊头帽
传说公盘羊	步枪/弓/毒箭	传说羊皮、传说公羊角	传说公羊皮帽
传说河狸	捕猎步枪	传说河狸皮、传说河狸牙	传说河狸皮宽檐帽
传说公鹿	步枪/弓/毒箭	传说公鹿皮、传说公鹿角	传说公鹿皮马甲
传说野猪	步枪/弓/毒箭	传说野猪皮、传说野猪獠牙	传说野猪野牛皮猎鸟鞋
传说郊狼	连发步枪/弓	传说郊狼皮、传说郊狼牙	传说郊狼皮护腿
传说狐	连发步枪/弓	传说狐皮、传说狐爪	传说狐皮莫卡辛鞋
传说巨型短吻鳄	装配改良箭的弓/带长筒瞄准镜的步枪	传说短吻鳄皮、传说短吻鳄牙	传说短吻鳄皮马甲
传说山狮贾古阿罗	步枪/装配改良箭的弓	传说山狮皮、传说山狮眼	传说山狮皮射击手套
传说野牛塔坦卡	装配改良箭的弓/带长筒瞄准镜的步枪	传说美洲野牛皮、传说塔坦卡野牛角	传说野牛皮马甲
传说美洲狮	步枪/弓/毒箭	传说美洲狮皮、传说美洲狮牙	传说美洲狮宽檐帽
传说叉角羚	步枪/弓/毒箭	传说叉角羚皮、传说叉角羚角	传说叉角羚皮外套

●传说山狮出现条件

惟一一只需解锁前置条件的传说动物，需要完成前面 9 项的狩猎挑战才能狩猎，具体可参见下文挑战部分。玩家可以呼出菜单，依次选择进度→挑战→捕猎大师，查看挑战的完成情况。

进入山狮的领地后，当调查到第三、四个线索时山狮便会大概率出现，保持瞄准状态四处观望，随时准备好进入死神之眼，不然迅捷的山狮会直接撕碎玩家。



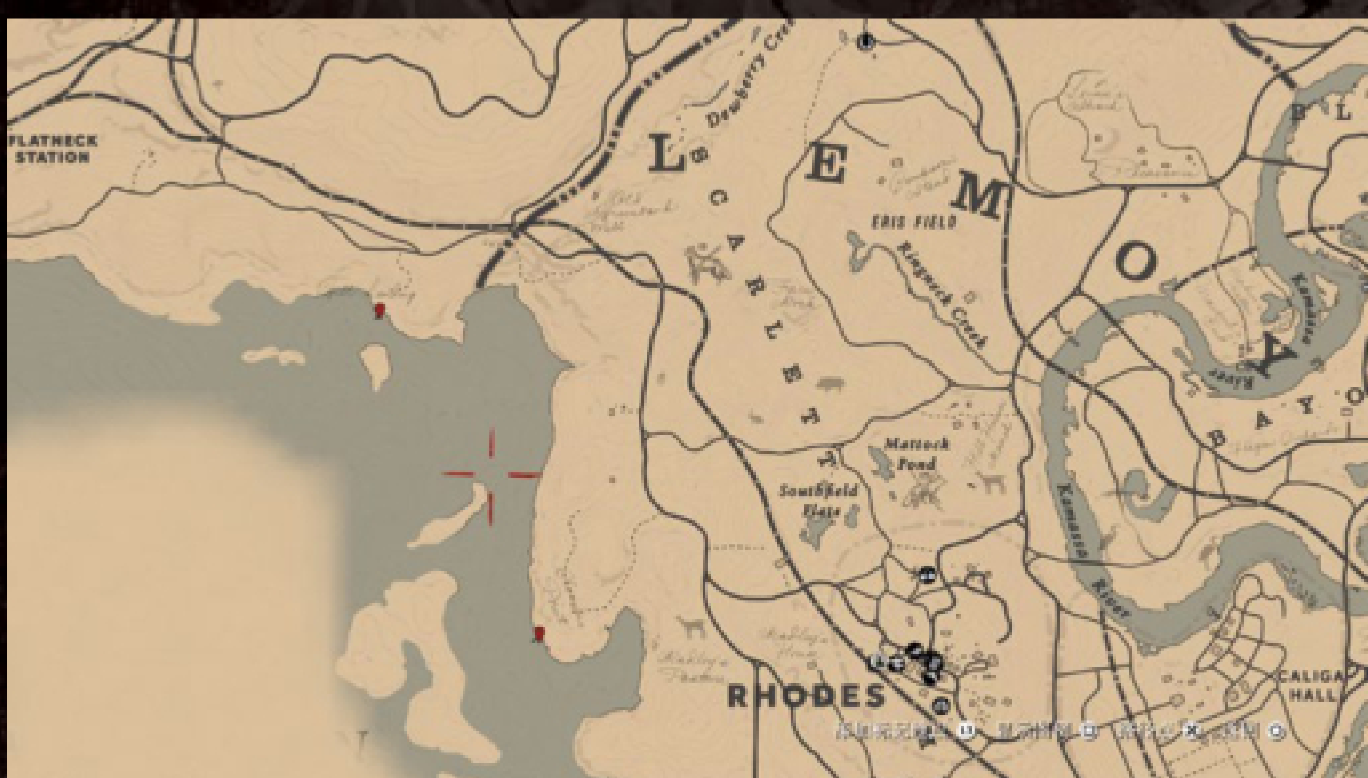
传奇动物的分布



传说鱼

游戏在第二章的剧情中会解锁钓鱼系统，而在第三章之后就可以开始钓传说鱼了。在钓传说鱼之前，我们先要做好以下准备：

1. 来到地图标示的位置，与木屋外的钓者对话，得到“传说鱼类的地图”、“杰里米的名片”。



2. 在鱼饵店购买鱼饵，传说鱼必须使用特殊拟饵才能钓到。特殊拟饵有湖钓、河钓、沼钓这三种，分别可以钓到对应的传说鱼。

名称	能够钓到的传说鱼
特殊湖钓拟饵	大口黑鲈、带纹狗鱼、岩钝鲈、蓝鳃太阳鱼、小口黑鲈、红鲑、河鲈
特殊河钓拟饵	暗色狗鱼、虹鳟、北美狗鱼、褐首鲇、湖鲟
特殊沼钓拟饵	长吻雀鳝





●关于奖励

把钓到的传说鱼带到邮局寄给钓者杰里米，等待 24 小时之后便能收到奖励。

传说鱼的分布

注：本作一共有 13 种传说鱼，钓法与普通鱼一样。



挑战指南

土匪

土匪 1

抢劫 5 名城镇居民。

戴上面罩手持武器，以女性或者醉汉为目标抢劫的成功率最高，只要对准敌人根据按键提示按下“抢劫”即可成功。剧情流程中会有抢劫居民教学，那时便可完成 3 次目标。

土匪 2

在路上抢劫任意 2 辆马车或者将任意 2 辆偷来的马车卖给黑市。

收购马车的黑市位于翡翠牧场南面，玩家只要在附近的乡间小道上击杀落单的车夫，然后将马车开完黑市处即可，小心一点避开其他行人防止被目击可以不触发通缉，非常安全。

土匪 3

在同一天抢劫任意 4 家店的收银台在一个城镇中抢劫收银机必定会触发通缉，其余商店皆会锁门，因此玩家需要在一天内在 4 个不同的地方抢劫 4 家商店，商店以杂货铺最佳，因为枪械店老板反抗会快速出现警报，拖慢时间。

推荐以瓦伦丁为起点，接着抢劫华莱士车站、草莓镇、黑水镇 4 个位置的杂货铺。

土匪 4

一天内抢劫任意 3 辆马车或







■土匪3

者将任意 3 辆偷来的马车卖给黑市。

和“土匪 2”完成手段相同，但由于有时间限制，所以要保证没有目击者触发通缉。如果失败了直接读取最后的自动存档再次尝试。

土匪 5

在一个州累计背负 $250 悬赏

随意丢炸药和燃烧瓶击杀平民可以快速提升悬赏金。

土匪 6

偷窃 5 匹马，并在克莱蒙斯湾的马匹黑市上卖掉它们。

克莱蒙斯湾的马匹黑市位于罗兹镇的西北方向，玩家在罗兹镇和克莱蒙斯湾之间抢劫马匹即可，大体与马车的完成方式相同。

骑上抢劫的马匹与 NPC 对话即可出售，但是要注意不要让自己的马跟随玩家靠近 NPC，不然会无法判定出售，并且锁定 NPC 交谈时要收起武器，不然无法看到出售的选项。

土匪 7

从城镇居民和旅行者身上抢劫价值 $50 的现金和值钱的物品。

和“土匪 1”的抢劫方式相似，建议玩家直接通过抢劫火车来完成这个挑战，毕竟火车上的平民不会掏枪反抗玩家，一次即可抢够金额。

土匪 8

偷窃 7 辆马车，并在翡翠牧场的黑市上卖掉它们。

方法上也没有什么区别，完成一次后建议存档，这样哪怕中途有被通缉，也可以靠读取存档来躲避，偷窃累计数量不会清零。

土匪 9

将人捆绑并置于铁轨上 3 次。

捆住平民后放置在铁轨上即可，无需在意通缉，但是要注意不能使用同一名平民完成 3 次。

土匪 10

不死亡或不被抓获的情况下，完成 5 次火车抢劫。

最后一个挑战出奇的简单，玩家只需要前往车站乘坐一次火车，然后在火车抢劫一名平民后立马逃离，在被通缉之前到达另一个车站，再次坐车。建议玩家使用草莓镇东侧华莱士车站与里格斯车站完成这 个挑战。



■土匪4



■土匪5



■土匪6



■土匪7



■土匪9

探险家

探险家 1

找到一张藏宝图。

探险家 2~10

每一个挑战都为找到一处宝藏。

由于篇幅有限，下文只列举 3 个系列藏宝图共计 9 个宝藏所在位置，足够玩家完成挑战以及满足游戏内的完成度。

藏宝图 危机重重

1. 从第三章开始，玩家会在下图红圈区域内触发随机事件获得危机重重藏宝图 1。



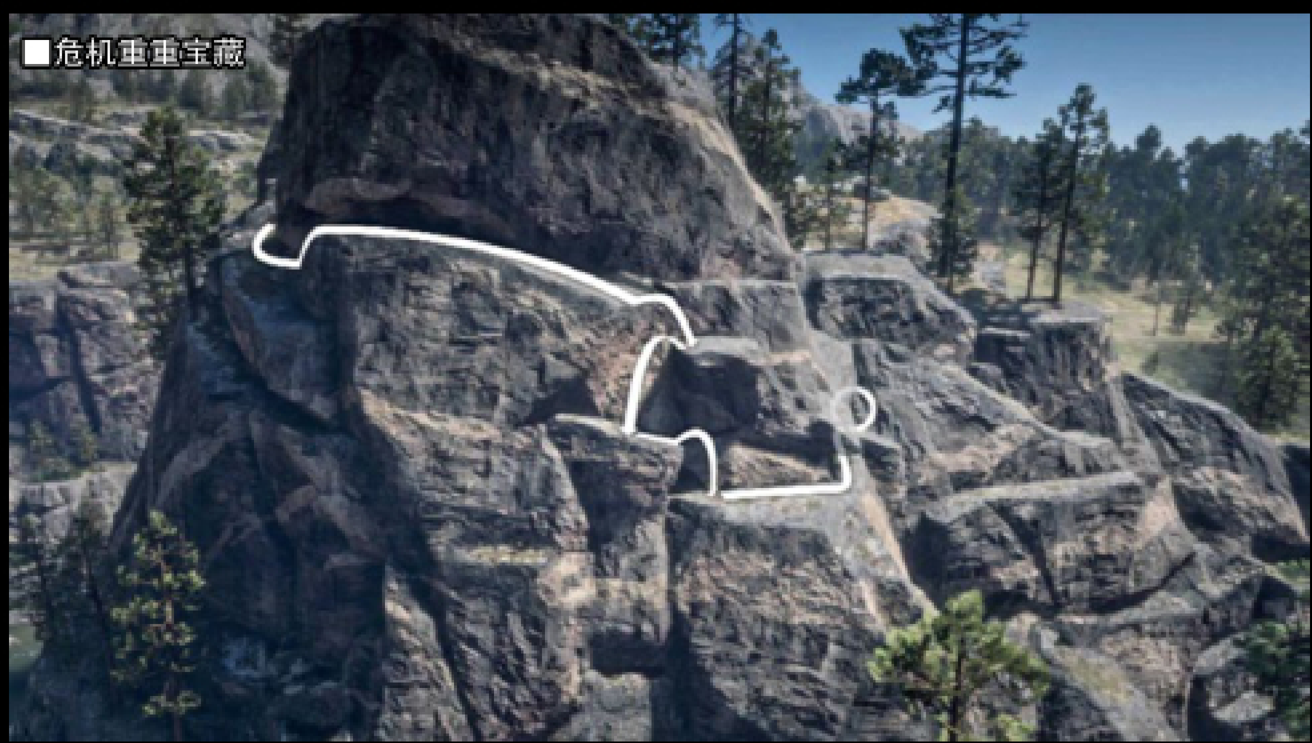
2. 到达如图所示的坎伯兰瀑布（Cumberland Falls）处，从右侧进入瀑布即可获得危机重重藏宝图 2。

3. 到达如图所示的巴罗泻湖（Barrow Lagoon）处，藏宝图位于图中横跨在石头上的独木桥中。

4. 到达如图所示的巴克斯车站（Bacchus Station）附近，藏宝图在附近的山壁上。


■危机重重藏宝图2

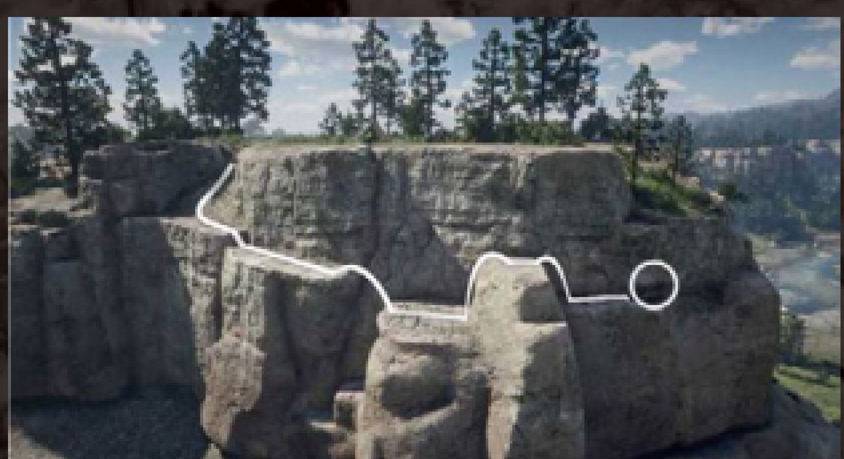

■危机重重藏宝图3


■危机重重宝藏

杰克·霍尔帮藏宝图

1. 来到瓦伦丁南边的一座山坡上与陌生人马克西莫对话，之后可从他手上买到“杰克·霍尔帮藏宝图Ⅰ”，原价是10美元,选择“拒绝”可以把价格压到5美元。当然也可以暴力抢夺，对方会丢下藏宝图仓皇逃跑。





2. 根据藏宝图Ⅰ的提示来到北边的一处岩坡上，再按图示的路径从坡的侧面经过,在图示的岩层内取出“杰克·霍尔帮藏宝图Ⅱ”与一串珍珠项链。

3.Cotorra springs 地区的附近，可以看到一些喷烟的岩孔，从图示的岩石堆中取出“杰克·霍尔帮藏宝图Ⅲ”。



4. 在湖泊O'Creagb's Run的中央有一座小岩山，翻动山上的一处石块即可找到宝藏2块金条。



剧毒路线藏宝图



1. 在第二章开始后即可来完成该藏宝图的寻找任务。剧毒路线藏宝图1的获得地点有多个，常见的其中一处位于雪山石界湖东南侧的小屋中，小屋里的床下有一个锁箱，打开后即可获得。该处地点也是陌生人任务“枪手传”中弗拉科·埃尔南德斯所在地点。



2. 在获得了第一张藏宝图后可前往剧毒路线藏宝图2所在地点，其位于圣丹尼斯西北方向的巨面岩区域的一颗枯树树洞中。巨面岩位于地图上SCARLETT大字母中R和L中间位置的东侧.





3. 在获得了第二张藏宝图后可前往剧毒路线藏宝图3所在地点，其位于范霍恩贸易站西南方向两圈草坡中间的鹅卵石堆洞中。

4. 在获得了第三张藏宝图后可前往最终宝藏所在地点。第三张藏宝图所在地点西北方向不远处的极乐池（Elysian Pool）有一道瀑布，穿过瀑布进入后方的洞中，按照下图的路线前行，最终能在圆圈处的石堆中发现宝物4根金条。











赌徒

赌徒 1

赢5局德州扑克

赌徒 2

在21点中，双倍下注时获胜5次。

由于通关后资金充足，无需在意胜负关系，想要快速解锁挑战的玩家直接无脑，每一把都选择双倍下注即可。

赌徒 3

赢得3局快刀戳指缝。

赌徒 4

在平胖子站、圣丹尼斯、瓦伦丁的德州扑克游戏地点击败一位对手。

德州扑克游玩人数较多，玩家必须在有某一名NPC出局的那一把牌中获得胜利才能完成挑战。想要快速解锁挑战的玩家建议比赛之前存档，因为资金充足，输了几乎没有损失，所以无需在意胜负关系，默认加注要牌，等待其中一名NPC的资金下降，在NPC生死局时赢得比赛运气成分还是比较大的。当场上大部分NPC的资金超过初始资金2倍时建议直接读档重新开始。

赌徒 5

在与最多两位对手的骨牌游戏中，不抽任何牌获胜3个回合。

骨牌最多可与3名NPC开始游戏，但只有2人以下时才能完成这个挑战，超过人数可以原地存档读档刷新场景。

赌徒 6

在罗兹、范霍恩的21点游戏地点击败荷官。

赌徒 7

赢得草莓镇、瓦伦丁、范霍恩地点的快刀戳指缝玩家。

赌徒 8

通过要牌3次或以上获胜3场21点。

一直要牌，总会赢一把的，因此这个挑战难度其实很低。

赌徒 9

连续赢得3场骨牌游戏的胜利。

如果无法获得胜利直接退出游戏，不会中断连胜的胜场，因此难度也不高。

赌徒 10

连续赢3局德州扑克。

同上个挑战相同，牌型不好建议直接离座，重开牌局。

草药大师

草药大师 1

采摘6株蓍草

蓍草可在翡翠牧场东边的草原上找到。

草药大师 2

采摘并食用4种浆果（莓）。

草药大师 3

制作7件以鼠尾草为材料的物品。

最快捷的物品是制作马匹兴奋剂，只需要一个鼠尾草和一个蒲草即可制作。丹参和蜂鸟鼠尾草等都属于鼠尾草。

草药大师 4

采摘5个蘑菇并喂食给您的马匹。

草药大师 5

制作9件以半边莲为材料的物品。

一个半边莲即可制作强效蛇油。

草药大师 6

采摘15种不同类型的草药。

草药大师 7

制作并使用5瓶特效神奇药剂。

特效神奇补剂需要蘑子×6、蓍草×6、牛蒡根×6，每一种共计30个。这些需求量较大的植物都会在后文的地图中划出推荐的采集范围。采集完毕后度过游戏时间3天左右可再次采集。

草药大师 8

用夹竹桃制作6个淬毒武器。

夹竹桃在圣丹尼斯外的沼泽处可以轻松找到。

草药大师 9

各类药材都采摘一次。

草药大师 10

调味并烹饪 11 种肉类。

需要烹饪珍禽肉、猪肉、肥鸟肉、大型猎物肉、上等牛肉、细嫩鱼肉、猎物肉、碎鱼肉、甲壳动物肉、羊肉、成年鹿肉。

骑手

■骑手4



■骑手6



骑手 1

在马背上杀死 5 只兔子。

骑手 2

在 15 秒内骑马越过 3 个障碍物。

骑手 3

在 5 分钟内从瓦伦丁骑马抵达罗兹。

时间方面绰绰有余，多使用马匹兴奋剂保持最快速度。

骑手 4

在马背上时，使用套索拖行受害者 3300 英尺（约 1006 米）。

捆住任意 NPC 后前行 1 公里即可解锁挑战，可以通过手柄的震动来判断套索是否断掉。建议在空旷的原野上兜圈，防止被其他 NPC 看到触发通缉。

骑手 5

骑马时踩踏 5 只动物。

骑手 6

不接触任何水的情况下，在 9 分钟内从草莓镇骑马抵达圣丹尼斯。

时间同样非常充裕，但依然要靠马匹兴奋剂来维持速度。途中有两条河流，建议走铁轨跨越，靠近圣丹尼斯时地面上出现的水洼不会判定接触到水。

骑手 7

在不下马的情况下，骑马击杀 7 名敌人。

推荐在范霍恩贸易站完成该挑战。

骑手 8

在马背上杀死 9 只食肉动物。

推荐在圣丹尼斯外的沼泽猎杀短尾鳄，数量充足，移动缓慢，不太会主动攻击，使用步枪可以一击毙命。

骑手 9

不接触任何谁的情况下，在 17 分钟内从范霍恩骑马抵达黑水镇。

需要通关后大坝修建好才能完成这个挑战，不然到达黑水镇中间的河流无法度过。

骑手 10

驯服所有品种的野马。

需要驯服野生美国花马、野生美国标准种马、野生阿帕卢萨马、野生匈牙利混种马、野生肯塔基骑乘马、野生摩根马、野生美洲野马、野生北达科他马、野生田纳西走马、野生美国纯种马。



捕猎大师

捕猎大师 1

剥下 3 只鹿的皮。

捕猎大师 2

收集 3 张品质完美的兔皮。

捕猎大师 3

使用您的双筒望远镜追踪 10 种不同的动物物种。

需要 10 种不同的动物，使用望远镜观察时右下角会有“踪迹”的按键提示。

捕猎大师 4

呼唤动物并完成 5 次干净猎杀。

在远距离瞄准中等体型食草动物右下角会有“呼唤”的选项，听到口哨声后开启死神之眼瞄准动物头部击杀即可。

捕猎大师 5

剥下 3 头黑熊或大灰熊的皮。

捕猎大师 6

使用您的弓箭杀死 5 只美洲狮，然后剥下它们的皮。

美洲狮有 3 个固定刷新的地点，完成一轮后建议先做其他挑战度过游戏时间。美洲狮只要在范围内骑马奔驰，美洲狮会主动攻击玩家，当玩家从马背上摔下来后举起弓箭开启死神之眼，只要瞄准头部即可将美洲狮一击毙命。

捕猎大师 7

使用诱饵接连诱杀一只食肉动物和一只食草动物。

遇见食肉或者食草动物后，不要贸然靠近，在边缘距离放下诱饵后立马离开，动物几秒钟后会朝着诱饵移动，如果把动物吓跑了再放置诱饵无法产生效果。注意，一定

■捕猎大师4





■捕猎大师6

要连续击杀一只食肉动物和一只食草动物，中途不能猎杀其他动物。

捕猎大师 8

不使用鱼竿捕获 3 条小型鱼类。

直接使用枪械射击池塘中的鱼即可，可以和之后的“生存大师 7”挑战一同完成。

捕猎大师 9

杀死装死的负鼠。

看到负鼠后追踪一段距离它便会躺在地上不动装死，建议夜晚时分前往里格斯车站东侧的独骡农庄附近搜寻。



■捕猎大师9

捕猎大师 10

找到并杀死传说山狮“贾古阿罗”。

具体参见前文的“传说动物”。

神射手

神射手 1

杀死 3 只飞翔鸟类。

神射手 2

使用死神之眼一次杀死 2 种不同物种的动物。

神射手 3

在一辆行驶的火车上杀死 5 只飞翔鸟类。

只有火车行驶的时候击杀才能计数。

神射手 4

使用一把投掷手斧杀死在至少 80 英尺（约 25 米）外的一名敌人。

斧头瞄准敌人时出现红点距离极限约为 24 米左右，解决的方法其实非常简单。首先玩家需要补满死神之眼，在极限出现瞄准敌人，开启死神之眼举起斧头后锁定，然后保持这个状态后退，因为已经将敌人锁定，所以红点消失仍然可以精确命中敌人。想确保敌人不会移动的话，用绳子绑住就好了。

神射手 5

在不切换武器或不重新装填弹药的情况下杀死 6 只动物。

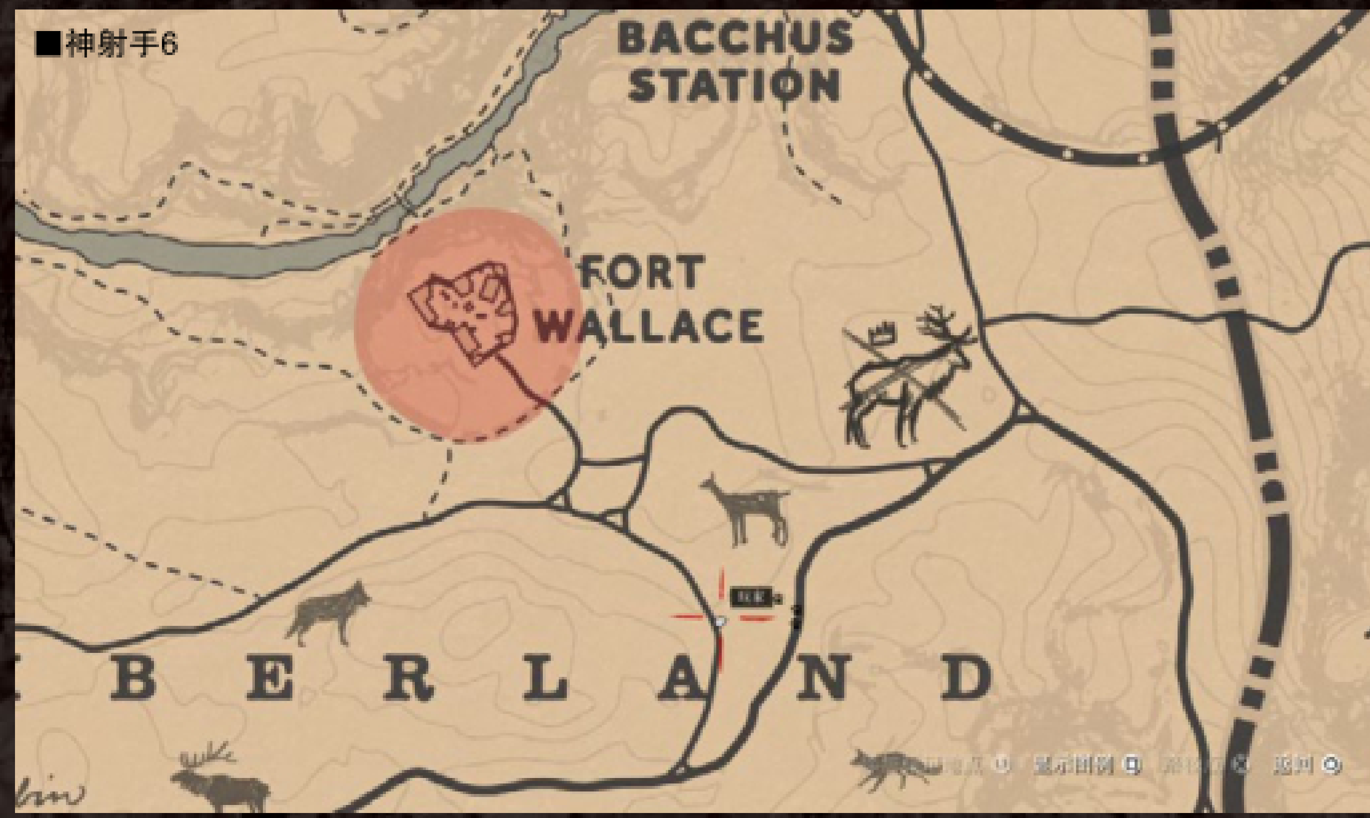
方法很多，家养鸡、鳄鱼、飞鸟等不太移动或者一枪可以毙命的动物都可以，推荐使用枪利奇菲尔德连发步枪。需要注意这个过程不能开启死神之眼，因为死神之眼会自动上弹。

神射手 6

使用带长筒瞄准镜的步枪杀死在至少 660 英尺（约 202 米）外的一人。

推荐瓦伦丁东北方向的华莱士堡，上面会固定站着一名士兵并且不会移动，推荐使用滚轮闭锁式步枪。具体开枪距离可以参考右图。需要注意的时玩家一定要面对敌人然后后退，因为距离过远旋转视角的话，敌人会由于超距离而消失。


■神射手4



■神射手6

神射手 7

连续爆头 7 次。

神射手 8

在不切换武器或不重新装填弹药的情况下，解除 3 名敌人的武器。

死神之眼瞄准敌人的手部开枪，由于不能换弹，所以要在一次死神之眼的时间内完成这个挑战，还是比较简单的一项挑战。

神射手 9

使用死神之眼一次射落 3 个人的帽子。

与上一个挑战类似，不过这次的目标是帽子，千万不能使用锁定，因为锁定射击头部击杀敌人后不会判定成射落帽子。由于任何人的帽子都可以，建议在城镇中找到三个站在一起戴帽子的平民来解锁。

神射手 10

使用带长筒瞄准镜的步枪连续射击 3 次杀死 3 只飞翔鸟类。

最后一个挑战出奇地简单，只需要 3 枪打死 3 只飞行的鸟类即可，开启死神之眼毫无难度。


■神射手8


■神射手9

生存大师

生存大师 1

捕获 3 条蓝腮太阳鱼。

生存大师 2

给营地或捕兽人带去 5 只动物。

生存大师 3

使用一把捕猎步枪杀死 5 只动物。

生存大师 4

制作一次炸裂箭、火焰箭、改良箭、毒箭和小型猎物箭。

制作配方在黑市商人处可以全部购买，其中比较麻烦的素材夹竹



■生存大师5

桃位于圣丹尼斯外的沼泽区域。

生存大师 5

在河口从一艘船及站在铁轨上捕获一条鱼。

圣丹尼斯外的铁轨上便可以钓鱼，船的话如果以通关，推荐前往圣丹尼斯北面拉格拉斯湖泊（LAGRAS），湖泊西侧有一家鱼饵店，附近可以找到一艘可操控的小船。需要注意，圣丹尼斯码头外的大船不能完成这项挑战。

生存大师 6

杀死正在食用尸体的动物 5 次。

最快捷的办法就是随意猎杀中等体型的动物，然后等待乌鸦出现即可。注意一定要乌鸦吃尸体的时候击杀才算入计数。

生存大师 7

使用小型猎物箭连续射击杀死 8 只小型猎物。

玩家需要在不间断的情况下，连续击杀 8 只小型动物，并且每一只都必须一箭击杀。看似很难，其实完成的方法有很多。

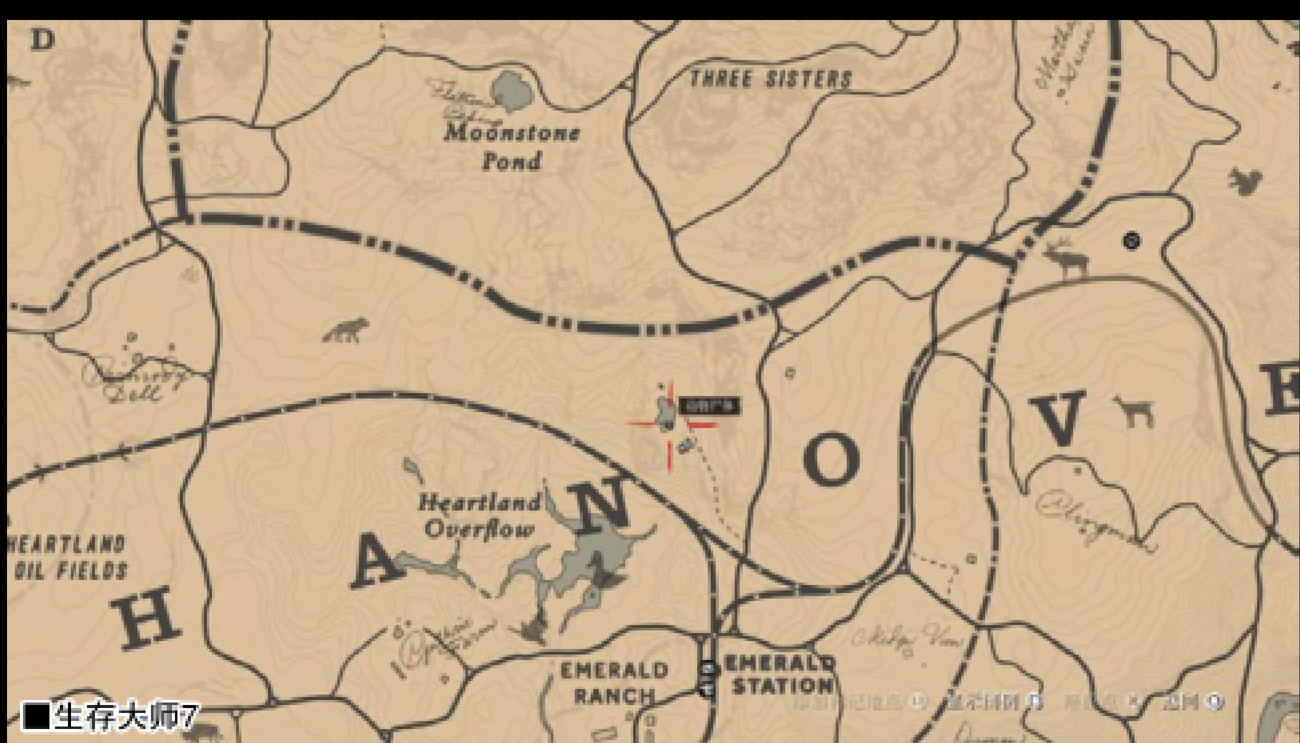
推荐下图位置，位于翡翠车站正北面的小水潭，水潭中的鱼以及周围的小概率出现的蟾蜍、鸭子都算在小型动物的范围内，而且易于一箭击杀，其次这个水潭本身就是一个存档点，如果中途出现了失误可以立马读档重新开始挑战。水潭中的鱼有两种体型，建议玩家开启死神之眼只击杀提醒较大的鱼，如果水潭中的鱼都以击杀，拉开一段距离再回来便可刷新鱼的数量。

或者前往圣丹尼斯的酒馆，利用抓老鼠的任务也可以轻松地完成这个任务。

生存大师 8

制作一把回旋手斧、一把改良手斧、一枚烈性炸药和一个烈性燃烧瓶。

其中最麻烦的就是弄到猫头鹰的羽毛，推荐通关后，前往黑水镇西边的树林之中，出现时间为傍晚 6 点左右。



■生存大师7



■生存大师8

生存大师 9

捕获至少重达 19 磅（约 8.7 公斤）的鱼。

如果玩家已经把所有的传奇鱼类全部捕捉，那么推荐吊大体型的狗鱼。

生存大师 10

在世界各地捕获所有鱼类，各一条。

蓝鳃太阳鱼、褐首鲇、暗色狗鱼、钳鱼、湖鲟、大口黑鲈、长吻雀鳝、北美狗鱼、白斑狗鱼、河鲈、带纹狗鱼、岩钝鲈、小口黑鲈、红鲑、虹鳟

需要重新捕获所有共计 15 个种类的鱼。



武器专家


■武器专家1

武器专家 1

使用一把刀杀死 3 名敌人。

需要用同一把飞刀杀死 3 名，使用死神之眼难度大大降低，飞刀投掷出去后靠近尸体便可将飞刀捡回来。

武器专家 2

使用飞刀在 10 秒内杀死 3 名敌人。

再有大量敌人的场所使用死神之眼快速击杀 3 名敌人，死神之眼时间流逝速度也会减缓，因此难度不大。推荐找到敌对帮派的据点或者引诱大批警察。

武器专家 3

仅使用一把手斧杀死 3 只猛禽。

建议玩家在海拔较高的区域随意杀死一头动物，然后离开动物尸体 10 米左右，确保在斧头有效投掷范围内，观察天上是否有乌鸦盘旋。

乌鸦出现后等待一段时间会下来



■武器专家4





吃动物尸体，此时利用死神之眼将斧头投掷出去击杀乌鸦即可达成一次。注意一定要用同一把斧头。

武器专家 4

使用装填了手工制作霰弹的霰弹枪杀死 10 名敌人。

首先玩家可以在黑市购买到“燃烧霰弹”的配方（需要私酒，黑市处出售），但不是买了配方就能制作，还要打开背包阅读之后才能习得。之后营火处制作子弹击杀敌人即可完成挑战。

武器专家 5

杀死 5 名马背上的敌人，使用一把飞刀完成每次一击即中的击杀。

推荐触发通缉状态并偷走，此时会有落单的警察或者赏金猎人骑马追逐玩家，等待他们靠近并击杀即可。

武器专家 6

使用一枚炸药同时杀死 4 名敌人

建议前往范霍恩贸易站的邮局，站在二楼攻击任意平民使全镇的村民攻击玩家，在二楼等待一会下方会聚集大量敌人，找准机会跑下楼朝人群中投掷炸药，投掷时最好开启死神之眼确保抛物线正确。



植物分布地图

6.牛蒡根

13.金茶藨子

15.半边莲

30.蓍草

注：以上4种植物需求较多，因此额外用颜色划分出产量较多的区域。





这个挑战利用平民、警察都无法解锁，只适用于敌对势力的帮派成员以及范霍恩的村民。

武器专家 7

通过投掷和取回同一把手斧连续杀死 4 名敌人。

建议身上只保留一把斧头，不然很容易出现计数重置。

武器专家 8

用长枪管佩枪击杀 15 名敌人。

玩家需要在枪械铺自定义自己的佩枪，在部件→枪管→长度中选择长枪管即可。

武器专家 9

使用弓箭从背后杀死 9 名敌人。

推荐重玩任务第二章“邻居来串门”，具体潜行暗杀流程可参考流程部分。需要注意的是一定要敌人未发现玩家并且背对时才会判定为潜行暗杀。顺利的话一次最好可暗杀 5 名敌人，挑战 2 次任务即可完成挑战。

武器专家 10

在不受到伤害的情况下，使用飞刀杀死一只大灰熊。

建议制作毒刀，素材夹竹桃可以在圣丹尼斯城外的沼泽处获得。遇见大灰熊后先用毒刀命中灰熊头部，它便会逃跑，一定距离后躺在地上进入濒死状态，再用普通飞刀补刀即可完成挑战。推荐击杀灰熊的地点为华莱士车站西北面与比彻之愿（通关后）西北面的河流旁。

墓碑与特殊物品

特殊物品列表

01	古代手斧	插在山坡上两个柱子下的靶子上
02	猪面具	挂在屠宰场的柱子上
03	双头短斧	插在华莱士站西北方向的树桩上（地图上附近有一个黑点）
04	劈砍短斧	插在小屋外的一个木柱上
05	猎人短斧	插在小屋外的一个木柱上
06	生锈的双头短斧	插在安尼斯堡镇内的一个木桩上（离某间房子很近）
07	生锈的猎人短斧	插在小屋外（西边）的木桩上

特殊物品列表

08	黑美利奴绵羊	搜索这片区域会看到这只黑绵羊，击毙后能从其身上搜到金质结婚戒指
09	猫头骨面具	在水边一间半倒塌的木屋里，需要从屋顶破洞进入
10	内战哈迪帽	废弃要塞的隐藏地下室里（入口在从正门进入后右手边的屋子里）
11	内战刀	废弃要塞的隐藏地下室里（入口在从正门进入后右手边的屋子里）
12	陨星	在陨石之屋里（屋内情况比较血腥）
13	三角帽	在一艘搁浅的船上，旁边有个锁箱
14	公羊头骨面具	挂在一个凉棚的柱子上
15	内华达帽	瀑布后面，需要步行从瀑布东边的山路绕下去
16	藏宝图碎片	在隐居的女人屋子的抽屉里
17	藏宝图碎片	在隐士屋子的茶几里（干掉隐士可以拿走他的稀有霰弹枪）
18	奥蒂斯·米勒的左轮手枪	拿到上面两张藏宝图碎片后才能在里的一个山洞里获得（剧情需推进至尾声 第一部分）
19	维京头盔	在路边的古墓里
20	维京短斧	在路边的古墓里
21	《奥蒂斯·米勒和黑心女士》	在一间全是死人的屋子里
22	《奥蒂斯·米勒和阿拉伯王子》	在一间屋子的床头柜上
23	《奥蒂斯·米勒和来自纽约的男孩》	在一间废弃的教室的讲桌上
24	《西部群英记》第132期	在一间屋子的床边
25	《弗兰克·赫克的惊人实录》第102期	在湖边的一间屋子里
26	宽刃刀&矿工头盔	在一个矿洞深处的尸体附近（需要先用入口的起爆器炸开石头）
27	角柄刀	插在一头死熊的身上
28	损坏的海贼刀	在水边一艘破旧的小船上，旁边有一具骷髅
29	石斧	必须先在《GTA ONLINE》中完成关联任务后才能获得
30	鲍鱼壳碎片	在罗兹的警长办公室北边的一间旧房子的桌上



成就/奖杯指南

伸出援手

可选的荣誉故事任务指的是在流程中触发的可选任务，这些任务会询问玩家是否接受，并且完成后可获得荣誉值奖励，具体的任务列表见前文流程部分。

跑腿小子

在第 2、3、4 章和尾声 第 2 部分中，身处营地的同伴有时会向亚瑟提出需要某个物品的请求，这就是支线中的营地物品请求。营地物品请求和完成度没有关系，但关系到一个成就 / 奖杯：跑腿小子。该成就 / 奖杯要求完成 5 个营地物品请求，最快在第 2 章即可完成。

营地物品请求的难点在于是随机出现的，出现时在大小地图上均不会有任何提示，玩家要想触发的话就只能主动和同伴对话。不过如果玩家达到同伴的要求后，对应同伴的位置倒是会在小地图上显示出来。

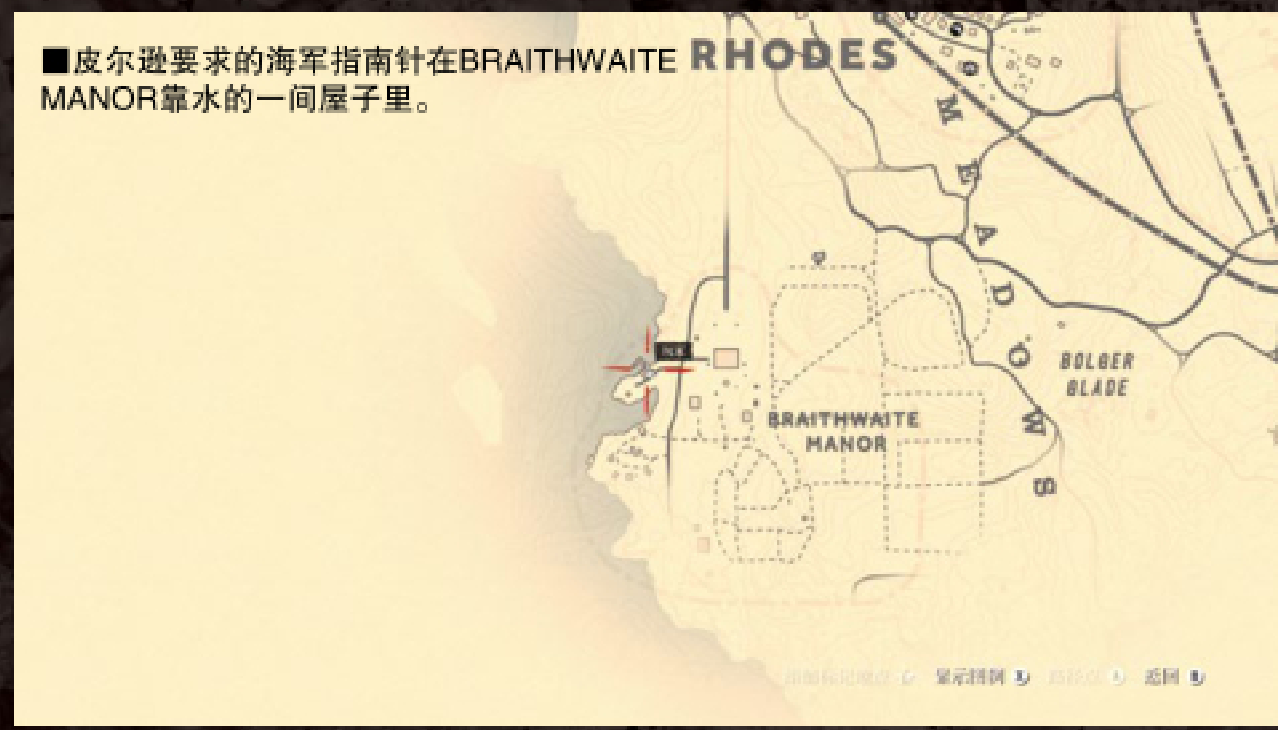
建议玩家将第 2 章的主线任务完成到一半后再来尝试，因为第 2 章的很多主线任务都带有一定的教学性质，在完成之前对应的请求是不会出现的。要想完成全营地物品请求是很花时间的事情，请大家量力而行。以下是全营地物品请求列表，以章节为序。



发生时间	对应同伴	要求	获得方法	奖励
第2章 8点～20点	艾比盖尔	5美元	直接给钱即可	荣誉值
第2、3、4章 8点～20点	比尔	发油	搜索人或环境，或在杂货店购买	子弹
第2、3、4章 8点～20点	查尔斯	夹竹桃鼠尾草	采集	毒箭
第2、3、4章 8点～20点	查尔斯	私酒	搜索人或环境，或在黑货铺购买	火箭
尾声 第2部分 8点～20点	查尔斯	鹰羽毛	打猎	马用复苏剂
第2、3、4章 8点～20点	达奇	烟斗	详见下文	马刺
第2、3、4章 8点～20点，让何西阿看到亚瑟正在阅读他身边的《虚伪的德国人案》	何西阿	《雾中悍妇案》	详见下文	肉食动物诱饵
第3章 8点～20点	何西阿	花旗参×2	采集	强效马用药品
第2章 8点～20点	杰克	艾比盖尔的顶针	任务触发后可以从人身上搜索到	杰克的画
第2章 8点～20点，完成主线任务“得人的渔夫”后	杰克	恐怖小说	详见下文	巧克力棒
第2章 8点～20点	哈维尔	夹竹桃鼠尾草	采集	涂毒飞刀
第3章 12点～18点	基兰	牛蒡根×2	采集	马用药品
第2、3、4章 8点～15点	蓝尼	怀表	详见下文	炸药
第2章 8点～20点	玛丽贝思	钢笔	详见下文	金质结婚戒指
第3章 8点～20点	莫莉	镜子	详见下文	雪茄
第2章 8点～14点	皮尔逊	海军罗盘	详见下文	瓜玛朗姆酒
第2、3、4章 8点～12点	皮尔逊	兔子	打猎	炖肉
第3、4章 8点～20点，完成主线任务“妇女投票权的更多疑问”	莎迪	口琴	详见下文	枪油
第2、3章 12点～18点	西恩	肯塔基波旁	搜索人或环境，或在杂货店购买	燃烧瓶
第2、3、4章 8点～20点	苏珊	牛至×2	采集	强效神奇补剂
第3章 8点～20点，玩骨牌时	蒂莉	项链	搜索锁箱	疗伤药×2
尾声 第2部分 8点～20点	大叔	药用霜	制作	衣服



■何西亚要求的《雾中悍妇案》在圣丹尼斯西北方的一间房子里。



■皮尔逊要求的海军指南针在BRAITHWAITE MANOR靠水的一间屋子里。



■玛丽贝思要求的钢笔在翡翠牧场东边的死人小屋Osman Grove里可以找到，在这里还能找到杰克要的恐怖小说。



■莎迪要求的口琴在FLATNECK STATION东边的小屋里可以找到。FLATNECK STATION是里格斯车站东边一个废弃的车站，沿着铁路就能找到它，地图上有标记。



■达奇要的烟斗和蓝尼要的怀表都在Vetter' Echo，这间小屋位于华莱士车站的西边，已经快接近地图边界。开门有惊喜。



■莫莉要的镜子在Martha's Swain，这是一间位于安尼斯堡西边的小屋。

狐朋狗友

在第 2、3、4 章中，营地中的同伴有概率触发特殊的活动。和营地物品请求不同的是，这种同伴活动出现后会直接显示在大小地图上，十分方便，不过数量也少得多。同伴活动和完成度无关，但成就 / 奖杯“狐朋狗友”要求玩家在第 2、3、4 章中各完成一次同伴活动。同伴活动一般都带有剧情，内容则多半是教学性质的，建议玩家顺手做了。注意同伴活动同样有时间限制，如果因时间或其他原因导致已出现的同伴活动消失也不要着急，只要过一段时间它就会再次出现。

发生时间	对应同伴	活动内容	特别奖励
第2章	很多人	骨牌、扑克	无
第2章	蓝尼	快刀戳指缝	无
第2章	哈维尔	入室抢劫	完成度相关
第2章	查尔斯	打猎	可提前获得某个配方
第3章	西恩	马车抢劫	无
第3章	比尔	马车抢劫	无
第3章	蒂莉	骨牌	可触发营地物品请求（未触发的话）
第3章	哈维尔	钓鱼	可发现一个传说鱼的垂钓点
第3章	基兰	钓鱼	可发现一个传说鱼的垂钓点
第3章	迈卡	快刀戳指缝	无
第3章	哈维尔	入室抢劫	完成度相关
第4章	查尔斯	银行抢劫	特别版、终极版独占
第4章	迈卡	马车抢劫	无
第4章	蓝尼	马车抢劫	无
第4章	皮尔逊	打猎	学习抓小龙虾和掏鳄鱼蛋
第4章	大叔	偷牛	无



施舍穷人

玩家务必在第四章之前完成本成就，之后的剧情将不再拥有帮派税箱系统。

逍遥法外

地图最北区域由于人烟稀少，很难触发通缉。建议玩家用绳索套住平民拖行，这样被其他人目击到的话便会触发通缉，之后不停击杀警察即可提高悬赏金。

一门艺术

玩家首先需要完成陌生人任务“野生动物艺术展示”5 次委托，之后玩家会收到邀请函并获得松鼠标本。

将标本放置在家中后过去 24 小时便会触发任务的最后一步，玩家需要找到松鼠标本并放回原处。前五个都在比彻之愿即可找到：第一个在卧室的储物箱内，第二个在卧室的烟囱内，第三个需要从厨房到达阁楼才能发现，第四个在羊圈中的手推车内，第五个在谷仓旁牛棚二楼。

第六个位于草莓镇西北方向尚恩山的山顶。



熊罴之士

当被大灰熊看到时主动被其攻击，此时会触发 QTE，连打○ /B 键，摆脱熊的束缚后立即连按 R2/RT 键开枪击杀熊即算完成一次。

名称	取得条件	杯种/点数
传说西部	西部传说	白金
重归泥土	完成第1章	20/铜
不过皮外伤	完成“回忆，粉墨登场”	10/铜
去更青的草原	完成第2章	20/铜
握手言和	完成第3章	20/铜
冲刷上岸	完成第4章	20/铜
叛徒必死	完成第5章	20/铜
事不过三	完成“再见了，亲爱的朋友”	10/铜
救赎	完成“血仇，血债，血偿”	30/银
牛仔建筑工	完成“新耶路撒冷”	10/铜
无尽的夏日	完成尾声	20/金
伸出援手	完成所有可选的荣誉故事任务	30/银
西部最强	完成度达到100%	100/金
淘金潮	在故事任务中获得70块金牌	50/银
狐朋狗友	在每个营地完成一次同伴活动	20/铜
茶余饭后	参与所有小游戏	10/铜
肆无忌惮	从4个农庄房屋中找到藏匿物	20/铜
人工智能	发现马尔科·德拉吉奇的命运	10/铜
劫富济己	抢抢或搜刮$ 250	10/铜
施舍穷人	在帮派的什么税箱捐赠250美元	10/铜
有钱任性	在商铺中累计花费$ 5000	10/铜
极端人格	达到最高或最低 荣誉等级	10/铜
西部陌生人	完成10条陌生人任务线	30/铜
逍遥法外	在被所有州悬赏$ 250的情况下存活3天	20/铜
收藏家	完成任意一条收集品任务线	20/银
祭奠逝者	找到每一位逝去同伴的坟墓	20/铜
跑腿小子	交付5件营地伙伴请求的物品	10/铜
一门艺术	给松鼠标本找一个永久的家	10/铜
自给自足	在故事模式中制作30件不同的物品	10/铜
剥皮成瘾	在故事模式中剥下每种动物的皮毛	30/铜
动物学家	在故事模式中观察每个州的每种动物	20/铜
大得离谱！	捕获至少重达16磅（7.3公斤）的鱼	20/铜
全副武装	升级一把佩枪或长武器上所有可升级的部件	10/铜
熊罴之士	在故事模式中遭受熊的攻击并最终反杀18次	10/铜
人马一心	与马匹的默契度达到最大等级	10/铜
逃出生天	Red Dead在线模式：完成序章	5/铜
系列专精	Red Dead在线模式：参加一个系列赛	10/铜
雇佣枪手	Red Dead在线模式：从世界各地的人手中接受10次自由模式任务	10/铜
经历丰富	Red Dead在线模式：参与5次自由模式活动	10/铜
蓄势待发	Red Dead在线模式：从奖章获得5枚金腰带扣	20/铜
出类拔萃	Red Dead在线模式：达成MVP 3次（在有至少4名玩家的回合）	30/铜
五马当先	Red Dead在线模式：同时拥有5匹马	20/铜
初出茅庐	Red Dead在线模式：达到10级	10/铜
名声远扬	Red Dead在线模式：达到50级	100/金
兵不厌烦	Red Dead在线模式：成功反击敌对团队发起的自由模式任务	20/铜
安居乐俗	Red Dead在线模式：购买5项营地改造	20/铜
私造弹药	Red Dead在线模式：制作25个弹药	10/铜
团结就是力量	Red Dead在线模式：成立一个固定团队	5/铜
制作大师	Red Dead在线模式：制作20件物品（不含弹药）	10/铜
嗜杀成性	Red Dead在线模式：卖给肉铺20件物品	10/铜
神农采草	Red Dead在线模式：采摘25株草药	20/铜
团结致胜	Red Dead在线模式：在至少有2位玩家的团队中完成一个自由模式任务	10/铜



CALL of CTHULHU

《克苏鲁的呼唤》是由 Cyanide 担任开发的克苏鲁神话题材探索类游戏，玩家在游戏里扮演名为爱德华·皮尔斯的侦探，前往黑水岛调查一件离奇的死亡事件，但是在事件的背后又存在着些叫人匪夷所思的诡异现象。本作的游戏形式主要以情景互动为主，玩家通过在游戏里获得的技能点数或者书籍来提升自己的各项技能从而增加可调查的方式与选项，调查途径和手段多种多样，再加上多结局的设置让游戏的探索变得更有趣味性。本作的补丁内置简体中文字幕，将系统语言设置为简体中文后游戏里的字幕就会变成中文。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 秋沙雨
美编 Juxi

克苏鲁的呼唤		Focus Home Interactive（PS4 / XOne）	
Call of Cthulhu		动作冒险	中文版
2018年10月30日	本地1人	无对应周边	
售价 398 港币			

※Steam 版同步发售。

对应版本：1.04　通关时间：10 小时左右

系统介绍

键位说明

※本攻略以PS4版为主。

XOne 版	PS4 版	功能
B	○	取消 / 蹲下 / 跳过对话
A	×	确定 / 使用 / 互动 / 射击
Y	△	熄灭 / 收起光源
左摇杆	左摇杆	移动 / 选择话题
右摇杆	右摇杆	转动镜头
LB	L1	向左倾身
RB	R1	向右倾身
LT+ 左摇杆	L2+ 左摇杆	奔跑
RT	R2	射击
LT+RT	L2+R2	（长按）进入 / 退出重现场景模式
方向键→	方向键→	上一个光源
方向键←	方向键←	下一个光源
MENU	OPTIONS	主菜单
VIEW	按下触碰板	查看日志（游戏系统页面）



调查

在场景里靠近部分物件时会出现互动的提示，这时候按下 × 键 /A 键就能与物品或者场景进行互动，从而获得新的线索、能够提升技能的书籍或者解开场景内的机关。

调查部分物品或者场景时对技能有所要求的话，需要长按 × 键 /A 键让调查图标的进度条涨满，不过调查成功与否还是得根据主角技能的高低来判断。



询问

与其他角色进行对话时，在画面里会出现话题的选项，用左摇杆将光标移动到话题上，然后按下 × 键 /A 键就能选择话题。



不过部分话题的进行需要玩家的技能达到一定的等级，等级不够的话对话就不会成立，或者是无法选择该话题。

© 2018 Chaosium Inc. Call of Cthulhu is a video game published by Focus Home Interactive and developed by Cyanide SA. "Call of Cthulhu" is a trademark of Chaosium, Inc. All trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved

技能



打开菜单后能够在技能表里给主角的技能分配技能点。通过不断推进主线就能获得技能点。

主角的技能共有 7 种，分别是口才、洞察力、心理学、调查、力量、神秘学和医疗。其中神秘学和医疗是只能通过在主线期间收集相关书籍才能获得技能点，所以在升级技能时主要将配点集中在前五个技能上。

友情提示：想在一周目时做完全收集的话，配点建议集中在调查、洞察力和力量这三个方面。

●调查

关系到主角撬锁时的成功率、可调查的道具数量、进行调查时获得的信息量和能否进行重现场景等，算是重中之重的技能。

●口才

用于和对方进行交流时的技能，等级越高越能够说服对方，同时还会解锁新的话题。

●洞察力

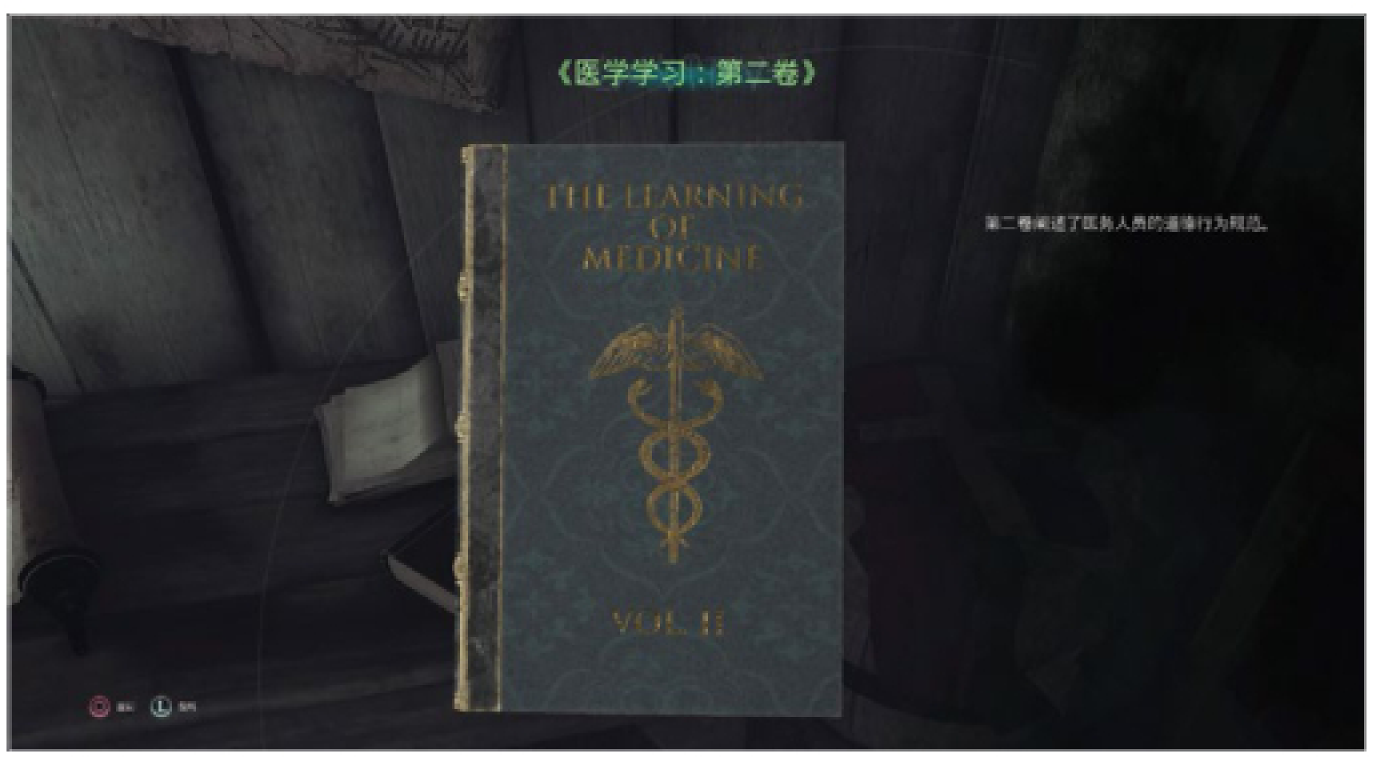
寻找隐藏物品的能力，等级越高就越容易察觉隐藏物品，想要解锁奖杯“约翰·雷蒙德·莱戈拉斯”的话该技能是不可或缺的。

●心理学

在对话里通过对方的言行来引出新话题的能力，主要用于解锁新的话题。

●力量

关系到是否能和部分场景设施进行互动的能力，同时还关系到在对话里选择暴力手段时的成功率，这也是在探索时不可或缺的技能。



重现场景



当玩家在推进主线或者进行自由探索的时候，进入部分场景时屏幕周围会出现白雾，这时长按 L2 键 +R2 键 / LT 键 +RT 键的话就会进行重现场景。

在这时就需要不断调查场景里的物品来分析事件，部分隐藏道具的收集只能在该模式下完成。

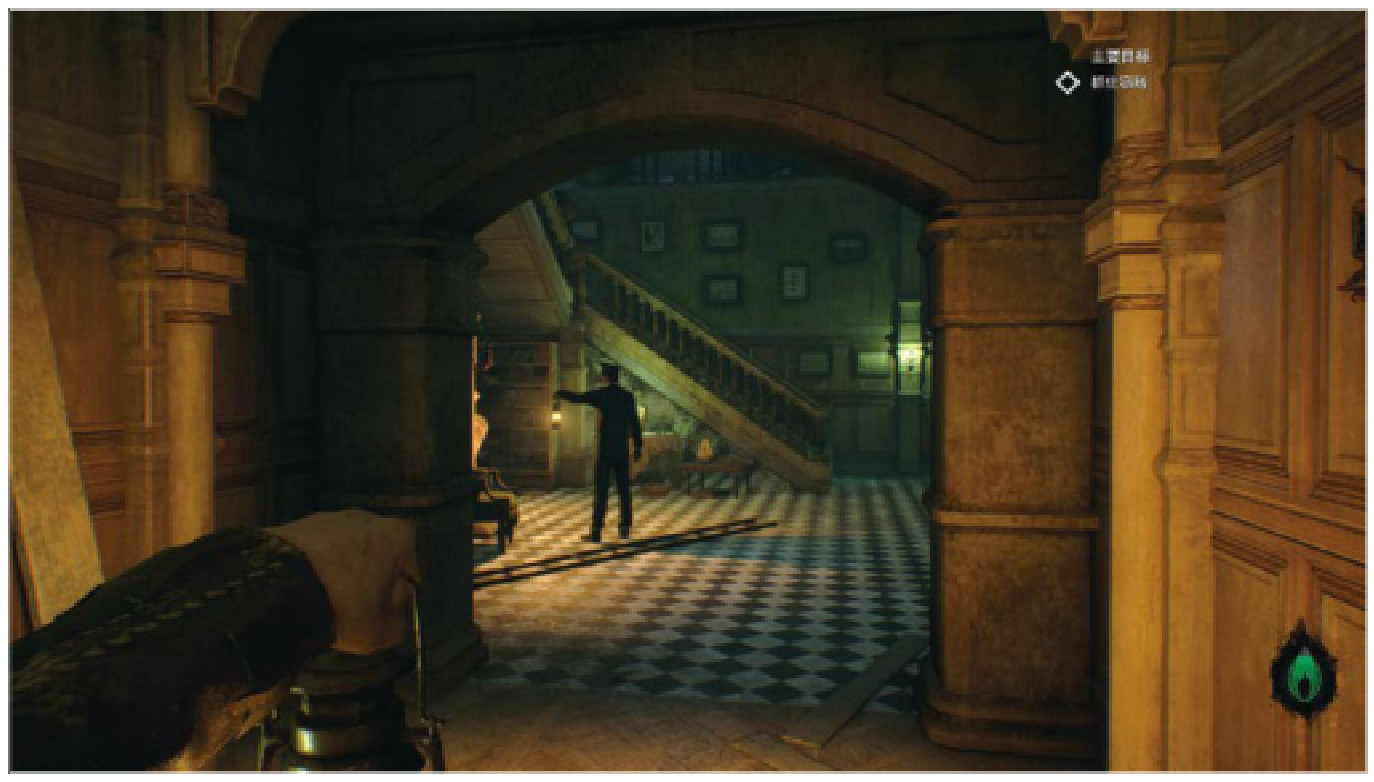
调查结束后再次长按 L2 键 +R2 键 /LT 键 +RT 键就能回到现实中。

打火机/防风灯

在一些太暗的角落或者暗道里需要照明的工具，除了主角自带的打火机之外，在流程里还能够获得防风灯，按下△键 /Y 键就能打开照明工具，这时候按下←键或者→键就能在防风灯和打火机之间来回切换。

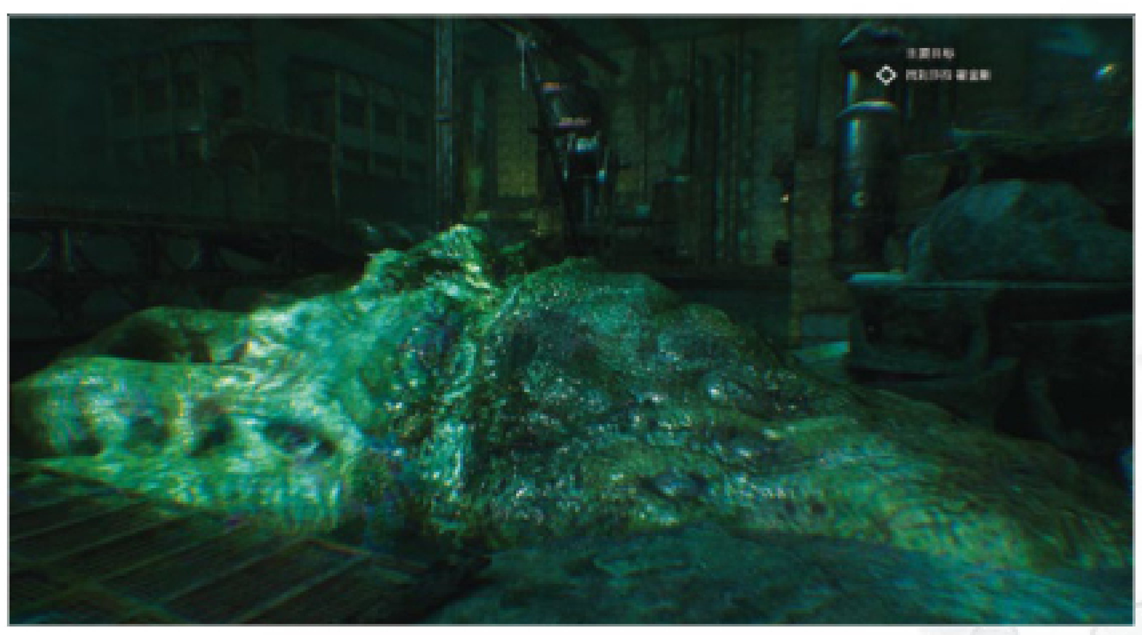
打火机的光比较小，而且在移动时光源不太稳定，用久了之后还会因为过热而进入冷却时间，不过好处就是不会有上限。

防风灯的光源大而且稳定，但是使用时十分耗油，不到一分钟就得找油给它加，否则灯就没法用。在第十章里防风灯还会有驱逐敌人的效果，不过只是短时间才有的效果，之后并没有什么用处。



恐慌发作

当玩家让主角躲藏在柜子里、进入狭窄的通道或者是接近超自然性质的生物时主角就会进入恐慌状态，画面就会出现不自然的晃动，主角的视角会变得模糊，从而进入恐慌状态，在部分场景里还会引出一些幻觉。



当躲在柜子里太久后出来时就会进入缓解阶段，躲得越久，缓解时间就越长。

TIPS 【更新补丁前后的差异】更新1.02补丁前后的游戏菜单页面UI是有差异的。

游戏流程



第一章

●开场后身处一个山洞里，来到出口前，按下○键蹲下后从左边的小通道来到另一边，来到靠近河边的地方，在箱子上可以拿到防风灯，再在附近的箱子上拿到断线钳（没有灯的话就无法拿取），然后使用断线钳剪断任意一扇铁门的锁头，继续向前开门触发剧情就自动结束这段探索。

●醒来后的深处皮尔斯的办公室，关掉音乐，拿起办公桌左边的手帐，等一会后电话就会响起来，由于电话不会挂断，所以这时候想探索房间来适应一下操作也是可以的。

如果想要在一周目里解锁成就 / 奖杯“比扎克多 · 艾伦更清醒”的话从这个时候开始就不碰任何酒类。

○在房间左边的柜子里有“已查明案件”．

在门前的柜子里有“已结案案件”。

●接电话后可以分配主角的技能点，一开始可以分配的技能点有 8 个。由于洞察力升级到 Lv3 只需要 2 技能点，建议优先将其升级。医疗和神秘学之后只能通过收集书籍来获得技能点，尤其是神秘学，这个对解锁结局会产生影响，所以这时候是惟一能给这个技能配点的地方，建议给它分配 1 ～ 2 点技能点。

●电话结束后斯蒂芬来访，来到沙发前长按 × 键调查他带来的画，然后在桌子前调查斯蒂芬带来的“莎拉 · 霍金斯案件的文件”，调查完所有内容自动进入和斯蒂芬的对话，使用左摇杆选择话题之后按下 × 键选择话题来询问，由于这里还是教学阶段所以没有什么特殊要求，全部对话都看一遍后选择“我需要的信息就这么多”。

○调查门前椅子上的书籍获得《医学学习：第一卷》，医疗技能点增加。

调查办公桌右边书籍上的瓶子，获得【“安眠药①”】。

调查房间左边的书柜获得“大西洋群岛地图”。

题。

○在菲茨罗伊所在屋子的调查：

1 楼调查门边书桌抽屉里的“恐吓信”。

在 1 楼里面的屋子调查蜡烛与地图旁边的书籍获得《医学学习：第二卷》，医疗技能点增加。

在 2 楼调查书桌左边的抽屉获得“菲茨罗伊船长的照片”。

●去和菲茨罗伊对话，调查旁边的桌子获得“货物舱单”，前往门外再次和菲茨罗伊对话，在询问第 36 号仓库位置时选择“它属于霍金斯家族”。而在“讨论关于黑水岛的事情”里的各个话题都是需要解锁的，根据玩家获得的线索来追加新的话题。

询问结束后获得 1 点技能点。

●这时候村子入口西边解锁。

○西边尽头可以调查的圣徒布兰登雕像获得“圣徒布兰登”。

撬开海边小屋的锁能在里面拿到“一瓶酒”。

在酒吧里和老渔夫或者罗伊对话时有新解锁的霍金斯家相关话题。

从酒吧旁边的小道进入和访客对话，解锁私酒贩的相关话题。

●在仓库前和安德鲁斯警官对话选择案件相关的内容。

●和 2 个醉汉对话选择“我绝不会做这种事”之后就能继续话题，所有内容询问一遍。从 2 个醉汉旁边进入小屋里（需要下蹲前进才能进入），在调查窗边偷听私酒贩询问撒谎以外的所有话题。

●返回去和 2 个醉汉对话后出现新话题“解决掉两个守卫”，需要给他们买酒。前往酒吧和罗伊对话选择“买一瓶威士忌”，带去给醉汉后解锁成就 / 奖杯“黑水不禁酒”。

●趁着醉汉把私酒贩引过去的时候进入小道里，来到仓库门前进行开锁后就能进入第 36 号仓库了。



其他路线

●从酒吧旁边的小道一路前进来到一个废旧的仓库里，调查周围分别拿到【杠杆（隐藏物品①）】、【棘轮装置（隐藏物品②）】、【钝齿轮（隐藏物品③）】，然后从旁边的爬梯来到上层，将 3 个部件全部安装后吊起下面的门（技能参考数值：调查 60%、力量 40%、洞察力 40%、心理学 20%、口才 20%、神秘学 20%）。

进入地下道。进入地下道后向右走穿过一段水路，在水中触发事件解锁成就 / 奖杯“幻妄侦探”，上岸时在附近能找到【已消失部落的壁画①】。

继续前进后从天花板跳进屋子里就能来到仓库内了。

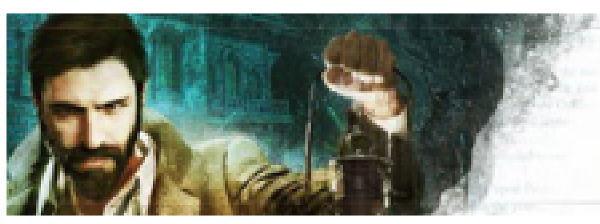
●如果开门失败的话“夜猫”就会带人来教训一顿主角，之后前往酒馆和“夜猫”进行交涉，成功的话她也会带你进入仓库。

●来到仓库里按下 L2 键 +R2 键进入重现场景，分别调查地上的照片、另一个桌子上的止痛药、破掉的镜子、【箱子上的小巴黎人报（隐藏物品④）】、止痛药所在位置对面的【“安眠药②”】，全部调查完毕后前去调查桌子上的画作。

再次按下 L2 键 +R2 键就能离开重现场景。

●离开时触发和布拉德利警官对话，选择任意选项都能进入下一章。





第二章

●章节开始后获得 1 点技能点。

●上岸后来到左边和布拉德利警官对话后选择“这些税收无缘无故的就会发火”或者直接询问 36 号仓库的事。

○调查鲸鱼的伤口。

调查酒吧前的海报。

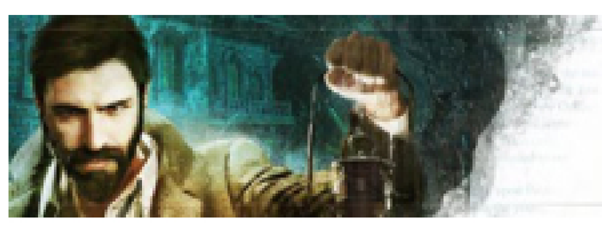
●前往酒吧“搁浅鲸”，剧情之后的对话里选择“抱歉”后就能向罗伊询问所有话题。

○调查门前的黑板解锁查尔斯 · 霍金斯的债务相关话题。

调查 2 个疯人院员工所在餐桌旁边墙上的告示获得“关于‘奇迹捕捞！’的文章”。

解锁这两个话题后再次去吧台和罗伊对话会出现新的内容。

和老渔夫们对话后选择所有的话



第三章

●剧情后和布拉德利警官对话，选择所有话题，结束对话时他会要求一同前行，可以接受也可以拒绝，以下内容是以接受同行请求为前提的，从大道左边进入小道。

○调查调查天使像和小道尽头的 3 个墓碑，会在墓碑前触发和布拉德利警官的对话。

●穿过小道来到宅邸前，调查宅邸大门，然后靠近右边的门，触发和希拉斯的剧情。

●在谈判里分别以左上→右下这

两个顺序来选择选项就能成功让他将钥匙交过来，并解锁成就 / 奖杯“可怕的老人”。

●来到门前使用钥匙开门后进入宅邸内，来到餐厅。

○调查餐厅窗口旁的家族画。

●进入重现场景，依次调查餐桌中间的肉、靠近火炉的餐盘、地上碎掉的盘子、靠近门边的餐盘，然后离开重现场景，走出餐厅。

○在走廊右边尽头调查桌子，获得“查尔斯 · 霍金斯的照片”。

●进入火灾现场进行重现场景，调查对象为：火炉上的钟、地上的油灯、**【桌子下的鞋子（隐藏物品⑤）】**、地上的空白痕迹、大门上的手印、**【另一张桌子下的酒瓶（隐藏物品⑥）】**、墙上的空白痕迹。然后结束重现场景。

●和布拉德利警官对话的对话选择任意选项后继续前进。

○在落地窗走廊椅子上可以拿到《十八世纪医学史》，医疗技能点增加。

调查走出落地窗走廊时门口右边的绷带。

调查大门左边被布盖住的家具下面的物件可以拿到**【“撬棍”（隐藏物品⑦，参考技能数值：洞察力 65%）】**。

调查沙发前的《酒醉的水手》歌词。

调查通往书房的走廊桌子上的书籍。

●来到书房，调查火炉的木柴、火炉左边书架的关于岛上第一批居民的书、书房入口右边桌子上的《白鲸记》、书房 2 楼书架上的黑水岛的历史、书房 2 楼书籍堆里的关于捕鲸的书、书房 2 楼莎拉的画作、书房 2 楼的《海底两万里》。

○调查左边书架角落旁桌子上的《人体对比分析》，医疗技能点增加。

●穿过书房 2 楼来到大堂 2 楼，调查左边角落有咖啡杯的桌子获得“抱怨信”。

●来到 2 楼走廊里，调查右边的房门可以进入西蒙的房间，进行重现场景，调查桌子下的积木、床上的书、床头柜的**【安眠药③】**、墙上的画作，结束后解锁成就 / 奖杯“记忆”，结束重现场景。

○调查西蒙房间床铺下方的可以拿到**【“西蒙的日志”（隐藏物品⑧）】**。

●调查走廊尽头房间门前的书架可以拿到**【“办公室钥匙”（隐藏物品⑨）】**，返回走廊打开第一扇门，调查地上的仪式圆环、书桌中间抽屉里的“销货账”、沙发旁桌子上的“甜言蜜语”，入口左边柜子抽屉里的“代理商的信”。

●进入走廊尽头拿到办公室钥匙所在书柜旁的莎拉卧室，调查屏风旁的柜子抽屉获得“巴比妥类药物”。

○在屏风后面的地板上可以获得**【“处方”（隐藏物品⑩）】**。

在床头旁边沙发椅和柜子之间的地板上可以获得**【“速写本”（隐藏物品⑪，参考技能数值：洞察力 65%）】**，神秘学技能点增加。

●来到走廊尽头的房间触发剧情，拿到防风灯后一路向外跑来到 1 楼与布莱德利警官汇合。

●来到尽头的房间，调查书桌上的“旧海图”、沙发上的“水手的航海日志”、窗边桌子上的“查尔斯 · 霍金斯与菲茨罗伊的照片”、窗边的希拉号模型、模型旁边地板上的“手绘地图”。调查书桌上台灯旁的滴漏器可以给防风灯补充灯油。

○调查火炉旁桌子上的“凯尔特符文”，神秘学技能点增加。

调查入口左边地板可以获得**【“富勒医生的来信”（隐藏物品⑫，参考技能数值：洞察力 70%）。】**

调查布莱德利右手边书桌可以获得**【“莎拉父亲的来信”（隐藏物品⑬，参考技能数值：洞察力 70%）】**。

●调查书柜前的痕迹，然后调查中央书柜两侧的墙壁，最后去调查地球仪，找到北纬 33°西经 53°的大致位置就行了（位于北美洲东边的指南针图示中央），同时解锁成就 / 奖杯“头脑聪慧”。





第四章

●走下楼梯来到桌子前，进入重放场景，依次调查桌子前、桌子上的面具、旁边的箱子、入口处的钉子、**【右边椅子上的人物（隐藏物品⑭）】**，然后结束重放场景。

○调查圣母像。

调查旁边的箱子获得“图画”（参考技能数值：洞察力 70%），神秘学技能点增加。

●继续前进，向下走调查铁门，触发对话后继续前进。穿过水路来到通道里。

○调查天花板上垂下的网。

前进到白色墙体面前调查**【已消失部落的壁画②】**、壁画旁的骷髅和**【《牧师妻子的日志：第二本》】**。

在白色墙体沿着右边的墙可以调查**【已消失部落的壁画③】**、**【已消失部落的壁画④】**、**【已消失部落的壁画⑤】**。

●来到尽头跳下高台，继续前进到楼梯前。

○调查箱子里的货物。

在下方码头可以调查绿色的油。

●进入铁门之后触发剧情，从左边开始朝着下方前进来到在全是蜡烛的祭台。

○调查左边的祭台。

调查右边的祭台获得“骨雕”，神秘学技能点增加。

●调查祭台前调查画像，剧情后坠入洞里，解锁恐慌发作系统。进入大门右边的通路就会解除恐慌状态。

●走出洞穴后可以看到邪教徒。

○调查邪教徒一开始所在的长椅，获得“仪式匕首”，神秘学技能点增加。

调查对面的长椅获得“注释版圣经”，神秘学技能点增加。

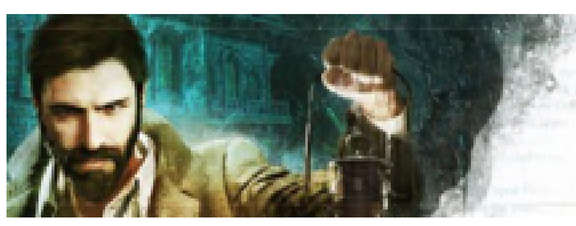
●来到打不开的铁门前，从左边的小道绕路到可以打开的铁门处，开门后从右边走到另一边，在台子上可以补充灯油，维持下蹲的姿势一路向左走到可以看到躺着邪教徒的平台。

○调查中间的邪教徒。

●出去时要小心会有 1 位邪教徒路过出口，进入铁门。

●剧情后一直向外逃，逃跑路线是一本道，跑到尽头本章节结束。





第五章

●剧情后调查门把，等对面房间的人被带走后去调查床。场景切换到治疗室，一路向前走出房门。

●自动返回疯人院后操作恢复正常。

○来到对面的房间，进入重现场景，调查墙壁、床铺、地上的注射器、地上的五芒星、门后墙上的文字、床底的档案。

●离开走廊后有一段剧情，从左边的大门来到大堂，这里需要注意不能被守卫抓住，需要运用靠墙按 L1/R1 键来倾身进行观察，由于直接走路的话会发出声音让守卫注意到，所以经常需要下蹲来前行。

在一些房间和部分走廊里可以通过躲在储物间或者柜子里来躲过守卫的巡逻，不过可以躲藏的时间有限，如果耳机或者音响里传来的心跳声过快的话出来时的缓冲时间也会变长。

●在大堂中央的小房间里可以拿到**【“控制轮”（隐藏物品⑮）】**。

○调查台面可以拿到《医学摘要：第一册》，医学技能点增加。

●前往入口左上角的房间，如果调查技能达到 Lv4 的话就能直接开锁进入仓库，等级不够的话就得从前面绕过守卫来进入仓库里，在需要开锁的门右手边地面能捡到第 2 个【“控制轮”（隐藏物品⒃）】。

●前往对面厨房，在进房间的时候要等到厨师背对着玩家时才能进去，其他时候就躲在门边，别被厨师发现。如果不小心被发现了就躲到旁边的柜子里。

进入厨房后向左走来到前台，在厨师的视线没有对着前台的时候将钥匙拿到手，之后可以直接开锁离开守卫室。

●前往入口对面机械室把“控制轮”安在旁边有台灯的管道上。调查技能为 Lv4 的话就能打开旁边的锁，爬到通风管另一端能拿到“钳子”，并把“控制轮”安装在周围的管道上。

○调查入口墙壁可以拿到“员工通告”。

调查办公桌抽屉可以拿到“员工备忘”。

●把 4 个管道全部打开（可以看管道开关上方的计量表来确认管道是否打开了，已经打开的管道的计量表指针都是朝着右边红色区域方向的），然后将拿到钳子处的开关打开，再打开需要开锁的房间里的开关。

●前往入口左边的办公室。

○调查办公桌右边的抽屉可以拿到“弗朗西斯 · 桑德斯的医疗档案”。

调查办公桌对面的死尸、控制台对面的各个设备。

调查房间中央医疗台地板的绷带可以获得“血迹斑斑的徽章”（隐藏物品⒄，技能参考数值：洞察力 75%）。

●将办公桌旁边的开关推上去，这时候房间中央的计量表里有 2 个表是已经推上去了的，那么现在要做的就是去找剩下 2 个开关。

●从办公室的后门来到走廊，这里需要注意的是出口右边的走廊会有巡视的守卫，需要小心他们的巡视。

○来到后门对面的资料室。

调查书桌抽屉可以拿到“拘禁申请”。

调查大柜子对面的档案柜可以拿到“莎拉 · 霍金斯的医疗档案”。

●在后门左边墙壁靠近拐角处的地方有第 3 个开关。

●返回办公室，出门后向左走和疯人院患者对话后接受他的请求，前往储藏室找安眠药。储藏室位于找到第 2 个“控制轮”时那个守卫巡视的另一个房间书桌旁的柜子上，绕到正对着橱柜的一侧就能找到【“安眠药④”】。

这时候直接出去很大概率会遇到巡逻的守卫，所以找到药后建议马上躲到柜子里等守卫绕到右边并背对玩家时再出来，或者是保持下蹲在柜子右边待机（需要小心别把头伸出去被进门的守卫注意到），看到有灯光进来时一边倾身注意守卫是否走到了柜子左边，一边慢慢向出口移动。

如果直接从走廊里出去的话需要小心右边没关上的门里是会有工作人员在巡视的，这里要么从开锁的地方返回，要么想办法关上门再慢慢下蹲前进（站着走的话会被注意到）。

○在书桌上可以拿到《十九世纪医学史》，医学技能点增加。

●将安眠药交给患者，然后前往办公室后门，躲在守卫后面一路跟着走到拐角处的台灯处（别贴着左边走，会有患者袭击主角从而发出声音引来护卫）。一路贴着墙来到一个新的房间，周围房间里有守卫在巡逻，需要小心行事。

○在房间左上黑暗角落里可以捡到《二十世纪医学史》，医学技能点增加。

○在对面房间前台上可以拿到《切割与放血实践》，医学技能点增加。

●拉开房间里的开关后返回办公室，拉开房间中间装置的开关后离开前往后门来到最开始的走廊，开门进入医疗室，对话尽量选择解锁的选项，剧情后从上方的楼梯离开。





第六章

●下楼触发剧情选择除了左上选项的所有对话，最后选择是否揭发真相的选项会影响结局，离开大宅前往桑德斯的住所。

●对话结束之后可以开始进行调查。

○调查桌子上的“拒绝信”。

○调查火炉上放的照片进入重现场景，依次调查杯子、钢琴、靠门的书本、旁边的画框、莎拉和艾琳、《空鬼》的画。

调查靠门桌子上的书籍可以拿到《医学摘要：第二册》，医学技能点增加。

调查走廊台子上的“弗朗西斯 · 桑德森圆筒唱片”。

把圆筒唱片拿到旁边的放音器进行播放。

●来到书房，打开火炉上的盒子（技能参考数值：力量 50%）可以拿到画廊的钥匙。

○调查桌子上的【安眠药⑤】。

调查书桌旁边的书籍获得《鲸鱼与鳕鱼》。

调查书桌后的柜子获得“莎拉 · 霍金斯的信”。

调查桌子上的“护符”，神秘学技能点增加。

调查书桌左边的台子获得【《牧师妻子的日志：第三本》】。

挪开房间右边的箱子，调查书柜可以拿到《关于解剖问题的论文》，医学技能点增加。

调查夜猫面前的书籍选择阅读，获得【《野兽之槌：第二册》（邪恶书籍①）】，神秘学技能点增加。

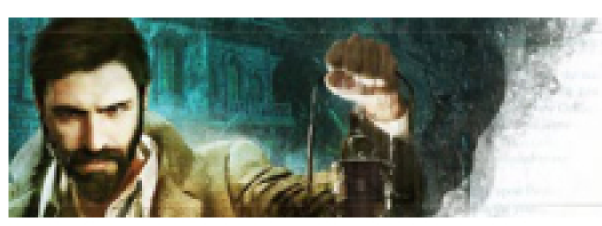
和夜猫对话。

●进入画廊，调查一下周围放有武器的展示柜，在入口最左边展区的最左下角位置展示柜找到剑身是两道缠在一起的螺旋形的匕首，在侧面可以看到剑柄上的纹章，然后前往《空鬼》附近补充灯油的柜台，来回多跑几次确认好自己认为能最快抵达展示柜的路线，然后靠近放在窗边的《空鬼》进行调查触发剧情。



●接下来要和空鬼玩捉迷藏，直接跑到出口是没有用的，必要的时候只能躲到衣柜里。

这里的攻略方法是用需要找双螺旋的匕首来刺进空鬼的画里，之前确认好位置的话这里直接接着空鬼来进行冲刺→敲橱窗→拿匕首→冲刺→刺画的步骤就行了，在冲刺期间只要别往空鬼身边凑就不用担心了。期间没有选错过匕首的话解锁成就 / 奖杯“门口的东西”。



第七章

○调查入口右边书架上的书获得《梦的解析》，医学技能点增加。

调查入口左边的书籍获得【《牧师妻子的日志：第三本》】。

调查入口正前方书堆上的书籍获得《黑水岛的历史：第二册》。

调查柜台正前方右边的书籍，获得《医学摘要：第三册》，医学技能点增加。

调查柜台正前方左边的书籍，获得《多基安之书》，神秘学技能点增加。

调查柜台左边书架上的书籍，获得《解剖学手册：第二册》，医学技能点增加。

调查柜台左边书架下方箱子里的书籍，获得【《野兽之槌》（邪恶书籍

②)】，神秘学技能点增加。

调查入口左边房间里正前方书架上的书籍获得《黑水岛的历史：第四册》。

●进入柜台里的房间。

○调查书柜上的书籍，获得《解剖学手册：第一册》，医学技能点增加。

●进行重现场景，调查地上的树叶、破掉的窗玻璃、柜台上的污渍、柜台后房间里画像周围的 3 个调查点、爱德华·霍金斯、莎拉·霍金斯、书籍、旁边的德雷克。

○调查柜台后房间书桌的抽屉可以获得**【“安眠药⑥”】**。

调查房间左上角地面上，获得**【“大狗形状护符”（隐藏物品⑱）】**，神秘学技能点增加。

调查柜台后房间书桌右边的抽屉，获得“拉莱耶档案的钥匙”。

调查柜台正前方右下角的书籍，获得《医学摘要：第三册》，医学技能点增加。

●调查保险柜右边书架的书籍，在书籍后找到“德雷克的回忆录”。调查柜台旁边黑板，在黑板后面获得 3 个圆筒唱片，在入口左边房间角落可以找到留声机，密码的提示为：圣杯的红宝石、棋盘上守护皇后的白棋子、阿卡姆作品集第九卷。密码为“5”、“3”、“9”。



第八章

●这里的操作视角为玛丽，检查完患者之后选择寻找证据（病例）。

○在护士站调查书柜获得《男性犯罪学》。

在护士站的柜台调查柜子里的处方。

在大厅的房间里调查柜台上的“爱德华·皮尔斯医疗档案”。

在病房治疗门边的患者。

如果之前在桑德森家里达成成就 / 奖杯解锁条件的话，在病房的艾琳·桑德森的病床前可以获得“艾琳·桑德斯的病历”。

在病房前和访客对话后，到病房火炉右边第 2 个患者床前调查病历，然后返回去和访客对话。

和病房和角落的护士对话，诊断患者后选择继续给他治疗。

在洗手间旁边的房间里可以获得《医学与科学奥秘》。

●进入办公区域。

○在靠近换衣间附近的办公桌上获得《医疗科学参考书》。

●靠近富勒的办公室触发剧情。

●在病房办公桌的抽屉里拿到锅炉房的钥匙，进入办公区域旁边的锅炉房之后发现无法转动开关，去洗手间（之前有人拖地的那个房间）找到扳手，然后去病房旁边找伊丽莎白，对话后跟着伊丽莎白，看到她缠上伊诺万后趁机进入富勒的办公室。

○调查门边的书柜获得《心理学研究》。

●调查办公桌旁的希拉号模型，将船帆全都转到风从右向左吹的角度，调查柜子里的圆筒唱片，然后使用留声机后自动进入重现场景。调查书柜上装在瓶子里的**【手指（隐藏物品⑲）】**、桌子上的书籍、锅炉旁书柜上的**【药（隐藏物品⑳）】**、书桌旁的架子、两人的中间、台灯旁边柜子里的鞋子。

●从病房旁边的铁门前往地下室，打开左边的门后触发剧情，返回爱德华视角。

●选项选择“是查尔斯·霍金斯”、“玛丽·蔻尔登曾在那里”、“好的”。解锁成就 / 奖杯“不可言之事的学究”。



第九章

●自动来到寇森的办公室。

○打开办公桌右边的抽屉（需开锁）能拿到**【《牧师妻子的日记：第一卷》】**。

调查之前找到莎拉鞋子的柜子下方的抽屉能拿到“安眠药⑦”，至此所有安眠药都找到了，解锁成就 / 奖杯“鸡毛蒜皮”。

阅读书桌左边沙发前桌子上的书籍可以获得**【《野兽之槌：第三册》(邪恶书籍③)】**。神秘学技能点增加。之前没有漏掉另外两本《野兽之槌》的话解锁成就 / 奖杯“完整启示录”。

●前往地下室后触发剧情。

●这里的攻略方法是：拿起绿色的灯能对着刻印提升亮度，并且能进入刻有五芒星纹章的门；拿起红色的灯能手动打开或者关闭开关刻有五芒星纹章的门。绿灯的燃料能在换灯的地方自动回复。

●进入一次传送门之后把灯换成红色的，打开前台的门。

○在前台的架子上能拿到《男性犯罪学》。

●返回初始地点换回绿色的灯，在前台里面的房间里按下 R2 键，然后进入指引方向对面的传送点，来到病房。

○在前台左边房间的架子上可以拿到《医学与科学奥秘》。

●返回初始地点换成红灯，打开刚刚进入的传送点的门，然后换回绿灯，进入办公区域右边更衣室里的传送门，来到墙角对着墙上的印记按下 R2 键。

●这时候初始地点左边走廊就能按下 R2 键消除印记继续前进了

●当解开病房的所有地图之后空鬼会出现在病房里，不过对主角不会有威胁，就只是路过罢了。来到病房尽头照亮地板的刻印后就能继续了。

○在办公区域的靠窗桌子上能找到《医疗科学参考书》。

●先用绿灯将走廊的印记消除，然后换红灯前往富勒的办公室前打开门，返回去换回绿灯来到富勒的办公室（这时候路上会有个“惊喜”），照亮地板的刻印后来到初始地点，照亮前后两个刻印就能返回现实。

●在走廊里寻找能够倒映出主角的门，进入到密室里，四处转一段时间后自动转暗，继续待上一段时间后来到长廊，继续向前走靠近玛丽，继续向前走穿过长廊触发剧情。

●离开医务室穿过长廊，和莎拉对话，需要选择左上或者右上的选项（右上的选项需要口才在“熟练”以上）。

●跟着莎拉走，来到岔路口后必定会被守卫发现，然后冲出去一直跑到尽头的房间里，莎拉会锁上门，这时候就安全了。

●操作装置发现动不了，来到楼梯旁边拿到火钳，用它去捅装置，触发剧情，对话之后继续剧情。

●自动来到宅邸。

○从 2 楼长廊进入莎拉的绘画室，进入重现场景，调查地上的蜡烛、画架、绘画、地上的书、旁边的痕迹、莎拉、门边的锁头。

●来到书房 1 楼触发剧情后和莎拉对话，然后去 1 楼另一头查尔斯的书房和阿尔杰农交谈。和他们对话时选择拉莱耶语的选项都会影响结局。

○在书房可以和布莱德利对话，这里能选择是否向他隐瞒玛丽的事，选择告知后会出现拉莱耶语选项。

●首先去寻找半身像，在莎拉的举行仪式的房间里能够找到，然后需要根据速写的场景寻找到钥匙。场景位于书房 2 楼，拿到钥匙后拿去给阿尔杰农，来到玄关和莎拉对话后触发剧情，结束本章节内容。

第十章

●和警官的对话结束后利维坦会出现，选择服从并接受知识的话解锁成就 / 奖杯“调查如梦”。

●剧情后切换到莎拉的视角，来到对面的楼梯上和阿尔杰农汇合，剧情后跟着阿尔杰农来到地底中央，在这个区域里是绝对安全的，空鬼的画前可以补充灯油，接下来要做的就是摧毁 3 个符文。

找到符文后前往安全区域的期间空鬼会出现，正面遇到空鬼时能按下 R2 键用提灯来让它进入迟钝状态，以此来获得逃跑的时间，不过要小心灯油的消耗。这时候的逃跑建议是以倒退跑的形式来进行，倒退跑也能使用 L2 键来进行冲刺。

●接下来的符文位置是以在安全区域里正对着空鬼的话来进行讲解。

在寻找符文的时候空鬼是不会出现的，所以可以多跑几次来确定当空鬼出现时的逃跑路线。

第一个符文位置：右下角楼梯的木地板上。进入符文之后暂时无法动弹，这时候立刻朝身后举起灯，趁着它进入僵硬状态时立刻冲回安全区域，等空鬼消失后继续找符文。

第二个符文位置：正前方门板后面。拉开门板后空鬼就会出现，一边后退到安全区域。空鬼消失后前去触发符文，这时候要小心周围通道的空洞，因为空鬼会从距离玩家最近的空洞里出现，空鬼出现后立刻以倒退的形式用提灯拖住它，然后沿路跑回安全区域。

第三个符文位置：左上角的高台。符文旁边能补充灯油，建议补充完灯油后再触发符文，符文触发后空鬼会在左手边出现，退回安全区域。

●把空鬼引入安全区域里后调查空鬼的画，当空鬼抓住阿尔杰农的时候提起灯救下他，解锁成就 / 奖杯“患难伙伴”。



第十一章

●剧情后调查长椅，进入和利维坦的对话，出现的拉莱耶语选项任意选，牢房的门打开。

●一路前进从各个牢房观看剧情最后离开监狱，进入夜猫的视角，对话里选择殴打左边的人或者右边的人就能解锁成就 / 奖杯“墙中鼠”，然后自动来到仓库里。

●调查地上的血迹，然后打开左边的门，进入重现场景。调查尸体、地上的血迹、楼梯旁的血迹、门边的血迹、旁边的纹章、邪教徒、椅子上的烟、邪教徒。全部调查之后自动退出重现场景。

●回到现实后村民们会变成敌人，出门会看到 2 个敌人，手上的枪不用瞄准，直接按下 × 键就能射击。

●离开仓库后触发剧情，返回爱德华的视角。





第十二章

●和布拉德利对话后选择任意选项，这时候可以选择是杀死他还是放过他，这会影响结局。

●离开监狱后自动来到村子里，这时候所有人都被控制了，当画面上出现拳头、白色箭头或者红色箭头的标志时按下 × 键就能进行射击，子弹是没有限制的，所以遇到危险的话就尽量开枪吧，是否被敌人察觉能够通过画面上出现的箭头警告来进行确认。

需要注意的是，在跑步的时候无法开枪射击，所以在发现敌人后必须停止一切行动专心开枪。

杀死 5 个村民后会解锁成就 / 奖杯“黑水怪物”。

●前往一开始和菲茨罗伊的捕鲸所里，在 2 楼和夜猫对话，接下来要替她找急救箱。

○在楼梯前的书桌上可以找到**【“菲茨罗伊的便条”（隐藏物品），如果之前的隐藏物品都拿到了的话这里就会解锁成就 / 奖杯“约翰 · 雷蒙德 · 莱戈拉斯”】**，接下来的隐藏物品将不再标注序号。

○在 1 楼触发重现场景，调查桌子上的肉、富勒、查尔斯、船长、莎拉、印记。

●在有 3 座木屋的岸边能找到米切尔，他同样需要治疗。

●来到第 36 号仓库前找到一个活着的私酒贩，进入仓库后左边会有一个敌人，距离比较近，所以一进去后马上向左转开枪。在桌子上能找到急救药箱。走出仓库大门后会刷出新的敌人。

●这时候只能选择救一个人，无论救谁都能推进剧情，选择救米切尔的话解锁成就 / 奖杯“好撒玛利亚人”，之后前往捕鲸站调查夜猫的尸体可以拿到钥匙。

●从 3 座木屋附近的台子上挪开警察的尸体，打开门后左边会出现一个敌人。

其他路线

●如果选择把急救箱给夜猫的话，就从通往第 36 号仓库的路前往目的地，在直走准备到尽头的路上会遇到一个敌人。

来到尽头打开左边的铁门后向左走之后的路线就和上文一样。

●来到内部干掉一个敌人之后子弹就没了，来到第二个区域，左边会有一个巡视的敌人，前方有 4 个异教徒，这时候下蹲移动到右边的屋子里，这时候会掉下一个人来，需要注意的是这人不是尸体而是敌人，所以赶紧冲出屋子下蹲前进到对面的尸体处，从左边来到捕鲸站内，本章节结束。



第十三章

●本章节没有敌人。从走廊尽头的爬梯来到一楼，调查附近地上的绳索拿到“挂有钩子的绳索”。

○在一楼黑板右上角的房间里调查柜子可以拿到**【《牧师妻子的日志：第五本》】**。至此所有的《牧师妻子的日志》都找到了，解锁成就 / 奖杯“史学家侦探”

调查附近的地板能找到“日志中撕下来的一页 1”（隐藏物品）。

●在一楼黑板左上角的屋子柜子里能找到办公室钥匙。

○在后方的柜子上（需要照明）能找到“日志中撕下来的一页 2”（隐藏物品）。

●从黑板旁边的爬梯来到办公室里。

○开门后右下角的地板上（需要照明）能找到“日志中撕下来的一页 4”（隐藏物品）。

●调查门边的桌子拿到刀，转动右边的装置，开门来到一开始的走廊，对着大罐子使用绳索，然后回到办公室再次按下开关，返回罐子处割断绳子。返回一楼来到门的另一端。

●靠近莎拉触发剧情，切换场景。调查电话，然后开门，切换回现实。

○出门前转身回到房间里，打开黑板左下角的箱子获得《汉密尔顿船长的航海日志》，解锁成就 / 奖杯“驶入历史”。

在桌子的抽屉里找到“日志中撕下来的一页 3”。

在补充灯油的桌子旁边调查相框获得“希拉船员的照片”。

调查黑板右下角的柜子抽屉可以获得《疯狂之石切除术》，医疗技能点增加。

●继续靠近莎拉，铁门上的锁需要调查技能达到 90% 以上才能打开，打不开的话就从旁边的下水道过去。靠近莎拉后再次切换场景，和富勒对话，回头调查药片，选择是否吃药，然后就能开门了，来到台子前选择是否吃肉。切换到另一个房间后调查枪械，选择是否拿枪。

●切换回现实后再次靠近莎拉，切换场景。接下来要选择正确的门，判断真伪的方法很简单，和门拉开一段距离看看门是否出现波纹或者消失了，没有变化的门便是真正的门。

来到锅炉前，从左边前进，在岔路前需要选择真正的道路，返回路口的台灯处，从旁边的台子上可以观看到有实体的道路，真正的道路为左边第二条、向右走、右边第二条。终点的正确开关则是背对着墙壁的那一个。然后来到右边的位置，在墙壁的尽头下蹲来到另一端，选择右边第 2 个开关。返回起点后把锅炉开关拉上去返回现实。

●沿路逃离捕鲸站，需要注意的是岔路选择失败就得从头再来。来到尽头触发剧情。





第十四章

●一路前进来到海蚀洞。

○来到洞里能自由走动的时候，调查拐弯处左边的墙壁上的**【已消失部落的壁画⑥】**，解锁成就 / 奖杯“超越时间之影”。

调查路上的石碑。

●来到画像前触发剧情，在对话里有 3 次拉莱耶语选项。

●剧情后继续前进，最后去和真相对话。

●来到尽头触发剧情，和莎拉的对话里有拉莱耶语选项。

●最后出现的选项里会出现结局分歧，各结局都有对应的奖杯。如果同时达成多个结局的条件的话，可以直接读取该存档来解锁不同的结局奖杯。

选择“进行反制仪式”的话解锁成就 / 奖杯“对抗命运”。该结局的解锁条件是在第十章救下阿尔杰农 · 德雷克。

选择“我会进行仪式的”的话解锁成就 / 奖杯“克苏鲁的呼唤”，如果此前选择了所有拉莱耶语选项的话解锁奖杯“拉莱耶语流利”。

选择“牺牲自己”的话解锁成就 / 奖杯“无名邪教”。该结局的解锁条件是在流程里选择拉莱耶语的选项，神秘学达到 65% 以上，并且在第十三章的幻境里选择一切顺从利维坦的行为。

选择“都结束了”的话解锁成就 / 奖杯“告别”。触发条件是神秘学达到 65% 以上、对话里避免选择拉莱耶语选项、拒绝利维坦的诱惑、在第十三章里遇到的所有选择都保持拒绝的态度、在第十四章遇到玛丽的时候选择非拉莱耶语的选项。



成就/奖杯

名称	杯种 / 点数	取得条件
阿卡姆大学教授	白金	解锁所有奖杯
爱德华 · 皮尔斯侦探	铜杯 /15	任意一项技能达到专家级
约翰 · 雷蒙德 · 莱戈拉斯	银杯 /30	找到 20 个隐藏物品
万事通	铜杯 /15	调查 50 件物品
来自遗忘深处	铜杯 /15	因技能等级不足而无法进行深入调查
鸡毛蒜皮	银杯 /30	找到所有安眠药
史学家侦探	银杯 /30	收集所有的《牧师妻子的日志》
超越时间之影	铜杯 /15	发现所有已消失部落的壁画
怪奇秘密	铜杯 /15	找到所有能让神秘学技能点提示的物品（共 15 个）
比扎克多 · 艾伦更清醒	铜杯 /15	在游戏期间不喝酒
黑水怪物	银杯 /30	杀死 5 位被控制的居民
超越现实	铜杯 /15	同意读一本邪恶之书
完整启示录	银杯 /30	阅读所有邪恶知识书籍
莎拉 · 霍金斯案件	铜杯 /15	接手莎拉 · 霍金斯案件，流程奖杯
幻妄侦探	银杯 /30	被幻觉捉弄
雾中怪屋	铜杯 /15	前往霍金斯宅邸，流程奖杯
可怕的老人	铜杯 /15	说服管家帮助您，流程奖杯
记忆	铜杯 /15	探索霍金斯家族的记忆
隐秘洞穴	铜杯 /15	发现宅邸中的秘密通道，流程奖杯
头脑聪慧	银杯 /30	使用地球仪打开秘密通道
恐惧深坑	铜杯 /15	跌入祭祀深坑，流程奖杯
神殿	铜杯 /15	参与洞穴中的仪式，流程奖杯
睡魔	铜杯 /15	与疯狂的病友做笔交易，流程奖杯
痴迷恐怖者	铜杯 /15	遇见弗朗西斯 · 桑德斯，流程奖杯
有罪同担	铜杯 /15	将艾琳 · 桑德斯逼至极限
从外而来	铜杯 /15	赶走空鬼，流程奖杯
门口的东西	银杯 /30	仅用一把匕首赶走空鬼
不可言之事的学究	铜杯 /15	遇见阿尔杰农 · 德雷克并接受其帮助
书	铜杯 /15	阅读死灵之书，流程奖杯
落入陷阱	铜杯 /15	落入富勒的陷阱，流程奖杯
白船	铜杯 /15	了解希拉的秘密，流程奖杯
莎拉的诅咒	铜杯 /15	找到莎拉 · 霍金斯，流程奖杯
古神护符	铜杯 /15	获得阿尔杰农 · 德雷克的宝藏，流程奖杯
调查如梦	铜杯 /15	接受启示
黑水不禁酒	铜杯 /15	给水手送酒
异乡人	铜杯 /15	一举赶走这个怪物，流程奖杯

名称	杯种 / 点数	取得条件
患难伙伴	银杯 /30	在与怪物对抗时拯救德雷克的性命
袭击码头	铜杯 /15	逃离你的堕落领地，流程奖杯
好撒玛利亚人	铜杯 /15	拯救米切尔
墙中鼠	铜杯 /15	用粗暴的方式逼嫌疑人开口
希波克拉底誓言	铜杯 /15	治愈所有的病人
追寻丹尼尔 · 艾普顿的脚步	铜杯 /15	杀死或放过布拉德利，流程奖杯
亡者之音	铜杯 /15	与幻象对谈，流程奖杯
驶入历史	银杯 /30	在捕鲸站打开水手的箱子
洞穴怪兽	铜杯 /15	进入怪兽的巢穴，流程奖杯
拉莱耶语流利	银杯 /30	选择所有拉莱耶语的回答
无名邪教	银杯 /40	拒绝参加仪式，结局奖杯
告别	银杯 /40	拒绝进行仪式
对抗命运	银杯 /40	成功完成反制仪式，结局奖杯
克苏鲁的呼唤	金杯 /40	唤醒克苏鲁，结局奖杯

比扎克多 · 艾伦更清醒

需要在同一周目的流程期间不让主角喝酒，达成之后在第九章结束时就能拿到奖杯 / 成就。

有罪同担

在第六章和艾琳对话时对她进行谴责，然后在走廊找到圆筒唱片，把圆筒唱片拿到旁边的放音器进行播放。然后在第八章操作玛丽的时候，在病房调查艾琳的病历，最后就能在第十章开始时的对话里解锁奖杯 / 成就。

拉莱耶语流利

这个成就 / 奖杯指的是流程里的所有拉莱耶语选项，出现地点分别在：

第九章：遇到莎拉、在霍金斯宅邸里和莎拉对话、在霍金斯宅邸里和阿尔杰农对话、和他们对话完后在书房和布莱德利对话（选择告知真相）。

第十一章：和利维坦的对话（任意选项都行）。

第十四章：和玛丽的对话（3 次）、和莎拉的对话。

在完成以上对话的基础上在第十四章最后选择进行仪式。



续作虽然没有达到前作的高度，但仍是一款不错的动作射击游戏。发售一年之久后仍令无数玩家陷入噩梦的“AKUMA”一击死难度也在最近通过补丁的形式加入到《邪恶深处 2》中，再次进入游戏感受恶意吧。

文 六等星　美编 Juxi

PS4　XOne

邪恶深处 2		Bethesda	
The Evil Within 2		动作射击	中文版
2017 年 10 月 13 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 399 港币			

※Steam 已同步发售

更新履历

2018 年 11 月 6 日

■ 1.05 版本

1. 新增 Bethesda 网络服务，连接 Bethesda 服务后增加游戏新功能。
2. 增加 AKUMA（一击死）难度，需连接 Bethesda 服务。
3. 增加无敌、一击杀敌、无限耐力作弊选项，需连接 Bethesda 服务。

噩梦再临，AKUMA 难度

AKUMA 难度规则与前作相同，任何攻击都会直接造成玩家死亡，不过仍可以强化武器，升级属性，并且可自动存档，且无存档次数限制，某种程度上而言或许比经典模式更加容易。

不过 AKUMA 难度并没有重新设计地图上的补给品，只是单纯地将玩家的生命值降为 1，地图上仍然会出现草药补给，诚意不足。

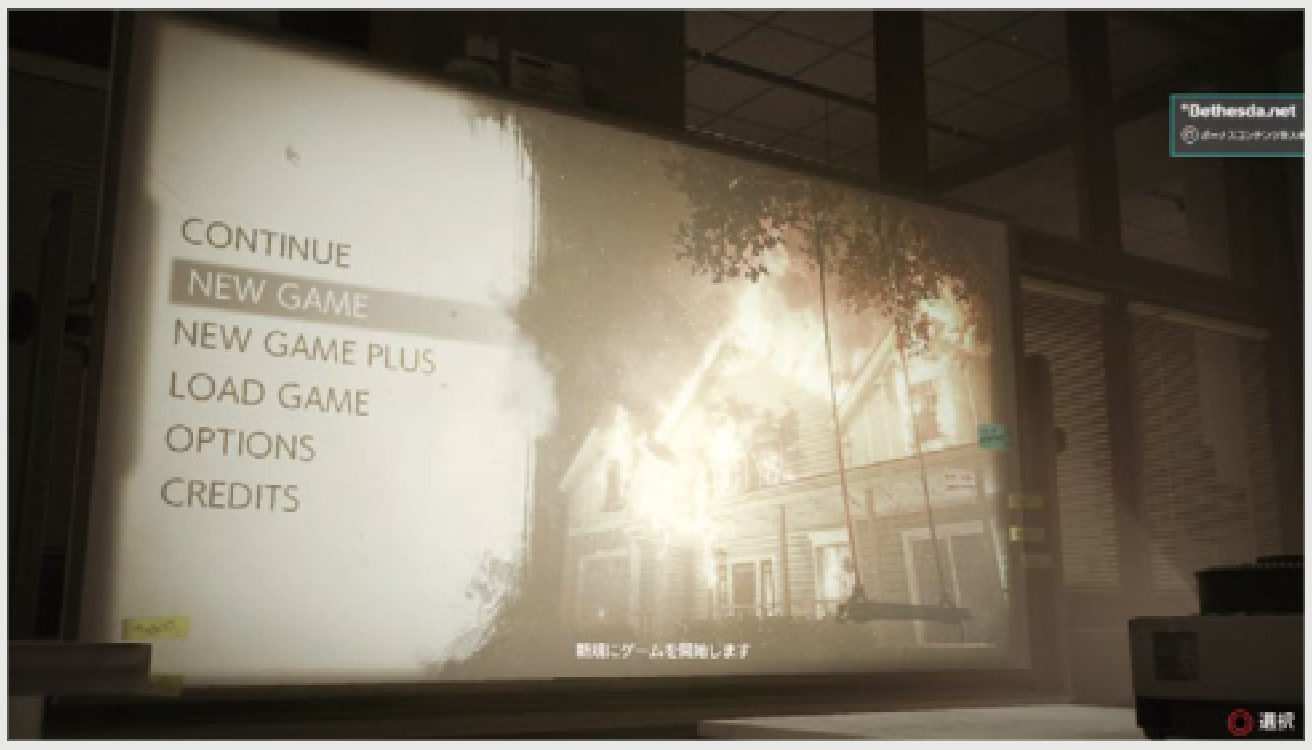


连接 Bethesda 服务

进入游戏后屏幕右侧会出现连接 Bethesda 服务的标志，按下对应按键即可开启，提示玩家登陆 Bethesda 账号。

Bethesda 服务器玩家可能要利用一些特殊手段才能正常登陆，没有帐号的玩家建议最好使用电脑，在网页上注册。

注册网址：https://bethesda.net



作弊模式

进入游戏后在设置中可以看到作弊选项。作弊有无限耐力、一击必杀、无敌三种，可以随时开启关闭，但部分剧情过场，场景杀时会无效。最重要的是开启作弊不会影响游戏的成就 / 奖杯获取，使得本作全成就 / 白金难度大大降低，之前留有遗憾的玩家赶紧更新补丁来补救吧。



© 2017 ZeniMax Media Inc

更新履历

2018 年 10 月 30 日

■ 1.71 版本

1. 水底区域得到扩增，并追加水中生物群系以及对应的原物料；
2. 全新的主线任务“深渊梦田”；
3. 追加巡洋龙潜艇；
4. 追加专门的水中建设模组；
5. 游泳和潜水的动作和控制方式有所改变，并追加水下专用手势；
6. 追加水底遗迹；
7. 太空站追加强化艇科技商人；
8. 诸多修复和优化。

文 余烬 美编 Juxi



PS4 XOne	
无人天空	Hello Games
No Man's Sky	动作冒险 中文版
2016 年 8 月 9 日 本地 1 人，在线 1～20 人	无对应周边
售价为 398 港币	

※Steam 版发售日为 2016 年 8 月 13 日

全新任务“深渊梦田”

更新完成后进入太空中会发现有新的通讯请求，此时按下方向键↓并选择“太空船通讯设备”，一段对话后选择“输入座标”即可开启“深渊梦田”任务。前往座标地点可正式开始全新的水下任务。

任务开始不久后需要制作“氧气回收器”，所需的零件“氧气过滤器”可直接在银河终端中进行购买。成功制作出“氧气回收器”后任务会要求安装“曝氧黏膜升级模组”，此时只需要在强化套装找到“水底防护模组”并进行安装即可完成。

完成该任务除了能获得潜水相关的科技外，诸如潜艇以及水中相关建筑也会在任务过程中逐步解锁。



追加巡洋龙潜艇



在“强化艇模组”中可进行“巡洋龙船舱”的建造，完成之后即可驾驶名为“巡洋龙”的潜艇在水底或者水面上遨游。潜艇算是强化艇的一种，因此会有专门的强化艇道具栏。除了可以将更多的物品放入强化艇道具栏外，也能够在其中给潜艇安装更多的科技，从而使潜艇具备扫描、攻击、采矿等功能。

全新的水中生物群系

本次更新对水下区域进行了扩展，不仅区域更大且形成了独有的水中生物群系。这里不仅仅有茂盛的海底植物，各种奇异的水生生物也让水中世界富有生机。随之而来的还有更多的原物料以及制作产品。



追加水中建设模组

由于水中可供活动的区域变大，因此在海底建造基地成为可能，不少之前的建筑和设备都可以在水中进行建造。当然，本次更新也有追加专门的水中建设模组，其中的不少建设模组不仅仅能够帮助玩家减轻深海中的压力，同时玻璃制的建筑也让水族馆的建设成为可能。



追加强化艇科技商人

在太空站内部右侧（面向出入口方向为正）二层区域中追加了一名新的科技商人，在该科技商人处可以购买与强化艇和潜艇相关的科技模组和设计图。和旁边的其他三名科技商人一样，需要使用奈米机群与之进行交易。通过该科技商人出售的产品也可以得知，强化艇的改造和科技在本次更新后变得更加丰富和强大。



©Hello Games Ltd. Developed by Hello Games Ltd. All rights reserved.



2016 年发售的《最终幻想 世界》作为“《最终幻想》系列”的一个外传作品，以其萌萌的画风、Q 版人设以及新颖的系统，为习惯了正传严肃风格的玩家带去了另一种轻松的游玩体验。玩家的反响不错，作品也带动了一批周边商品的热卖，SE 自然也对这个 IP 抱有更高的期待。本次的加强版在原作的基础上加入了更多迷影兽、客串角色以及新功能，登陆的平台也增加了 NS。在续作出来之前，各位不妨在这个加强版的格利摩尔大陆中重温与迷影兽们一起并肩战斗的时光。

文 北山杉 美编 Juxi

对应游戏版本：1.0.0 通关时间 :28 小时
全成就 / 白金时间 :120 小时左右

NS PS4 XOne

最终幻想 世界 加强版		Square Enix	
World of Final Fantasy Maxima		角色扮演	中文版
2018 年 11 月 6 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 NS/XOne：6264 日元，PS4：299 港币			

※Steam 版同步发售

最终幻想 X 精灵宝可梦?

在格利摩尔大陆上存在着许多名为“迷影兽”的梦幻生物，这里的人们通过一种叫作庭园宝石的道具来抓捕野生的迷影兽，而专门培育迷影兽、与它们一起并肩作战的人被称为迷兽师……以上介绍是否会有一种既视感？没错，熟悉《精灵宝可梦》的玩家对本作的玩法可能不会感到陌生，迷影兽在很多方面设定都与宝可梦有着异曲同工之处，玩家在游戏中做得最多的，便是收集各种迷影兽，然后通过他们战胜那些强大的敌人。

本作的独特之处就在于用《最终幻想》的背景设定，配合类《精灵宝可梦》的玩法，让玩家在一个与正传截然不同的氛围中得到一个崭新游戏体验。作为一款“《最终幻想》系列”的外传作品，它并没有简单粗暴地完全照搬《精灵宝可梦》的系统和玩法，而是在保留系列经典元素的同时，融入了《精灵宝可梦》的一部分设计，最终创造出了这样一款带有鲜明《最终幻想》印记的作品。在这片神奇的土地上，那些在正传中玩家们熟悉无比的生物都将一一登场亮相，其中既有像莫古利、陆行鸟这样的人气吉祥物，又有如伊弗利特、伊克西翁、尼德霍格这类的大型怪物，除此之外，系列经典角色的客串出场也是一大看点，而且不论正派还是反派都有出场机会哦！



▲用你的精灵……庭院宝石来抓住迷影兽吧！



▲最终幻想版的“御三家”。

©2018 SQUARE ENIX CO. LTD. All Rights Reserved.

随意切换的卖萌模式

本作与“《最终幻想》系列”正传最大的不同在于NPC和迷影兽都将以二头身的Q版形象登场，因此即便再凶恶的怪物在游戏中看起来也变得可爱了许多。不仅如此，深得卖萌精髓的SE还在对话台词以及技能描述上下足了功夫，大量使用了诸如“跟跟”“飞飞”“烧烧”等叠词，可谓在卖萌的道路上越走越远。即便是一开始看起来还是正常体型的主角，在冒险旅程开启之后也会拥有在Q版与正常体型之间随时切换的能力，二头身的Q版形态在游戏中叫作“迷你人”，正常体型则被称作“长身人”，玩家可以在游戏中随时按下“L/L1/LB键+Y/□/X键”以及“L/L1/LB键+A/◯/B键”来分别切换朗恩与莲恩的迷你人和长身人形态。

当然，迷你人和长身人的形态切换并不是毫无实际作用，而是关乎战斗时主角所携带的迷影兽以及阵型上的变化，具体请见下文与叠叠系统有关的介绍。



▲迷你人。



▲长身人。

独特而有趣的迷影兽玩法

叠叠系统

本作的系统看似简单，实际上还是有许多要素值得深入探索，叠叠系统就是其中之一。叠叠系统，顾名思义就是将两只迷影兽与一位主角按照“叠罗汉”的姿势依次叠在一起，叠好之后便能组合成为一个独立的作战单位，其血量和能力此时都会处于叠加状态。迷影兽和主角的重叠顺序依照各自的体型而定，角色体型分为四种，从小到大分别为S、M、L、XL，除了XL体型不能参与叠叠以外，其他三种必须按照S、M、L的顺序从上到下进行叠叠。此外，两位主角自身只能在M和L两种体型之间切换，迷你人形态的尺寸固定为M，而长身人形态则固定为L。

叠叠系统的最大作用是允许玩家一次性使用多只迷影兽上场协同作战，这点与单打独斗为主的《精灵宝可梦》有所不同。而根据玩家所选择的迷影兽不同，叠叠的组合





▲即便不参加叠叠，每只单独的迷影兽也拥有自己的技能。

所产生的效果也不尽相同，最直观的便是技能上的变化。如果玩家让拥有同种属性的两只迷影兽参与叠叠，那么便会得到更加高级的属性技能：例如让两只拥有火属性的迷影兽组成一个叠叠组合，便会得到“中火焰”“大火焰”乃至“超火焰”之类的高阶魔法技能；将两只带有爪子的迷影兽叠在一起，便可以使用强力物理攻击技能“十字斩”。不断尝试和探索各种叠叠组合的效果是游玩本作时的一大乐趣，通常情况下，要想找到一套合适的叠叠组合，需要花费不少时间和精力去抓捕合适的迷影兽、培育出相关的技能才能实现玩家的目标。

当然，既然有了叠叠，那么也就有对应的“散散”状态。在战斗时，每一个以叠叠形态组合而成的作战单位都存在一定的平衡值，如果受到的伤害达到了一定程度，便有可能会打破叠叠的平衡，被强制分离成单独的散散状态。虽然在散散状态下玩家仍能够独立操作分散开来的迷影兽进行战斗，但不管是伤害、技能还是血量都无法和叠叠状态时相提并论，尤其是在被对手强制打出散散状态时，所有迷影兽还会被强制眩晕一段时间，此时很容易被对手一击毙命。因此在叠叠的平衡快要被打破时，主动切换成散散形态来躲过强制眩晕状态的负面影响是一个比较推荐的做法。



▲全员的散散状态。

在冒险的过程中随时与迷影兽们进行互动

既然是一个以迷影兽养成、战斗为主要玩法的作品，那么与可爱的迷影兽们进行互动自然是不可或缺的一环。根据迷影兽所拥有的能力，玩家可以与之互动的具体事项也有所不同。总体来讲，互动方式分为两类，一类是骑乘和跟随，另一类则是清除障碍。骑乘和跟随这两种方式可以让迷影兽长久地出现在玩家的身边，例如经典的交通工具陆行鸟（在本作中也变成了一种迷影兽），在学会了“骑骑”技能



■骑上迷你陆行鸟。

游技术 NOW PLAYING 编辑非常荐

TIPS 除了主角队伍以外，敌人有时也会以叠叠的形态加入战斗。

后就可以随时骑上它在大地图上快速移动；而学会了“跟跟”技能的迷影兽则能够脱离庭园宝石，长久地待在现实世界中跟随玩家一同旅行，玩家有时还可以借助他们敏锐的感知能力在地图上找到一些罕见的道具。不过要注意的是“跟跟”技能一次只能指定一只迷影兽跟随在玩家身边。

另一类互动方式则是清除障碍。在冒险的过程中，玩家会在大地图上遇到各种各样的障碍，例如堵住道路的岩石、断电的机械、流动的岩浆等，只有借助迷影兽的力量才能将这些障碍清除掉。和前一类互动一样，不同的障碍所用到的迷影兽各不相同，面对断电的机械时，需要玩家队伍里有一只电属性的迷影兽，使用“电电”令其重新运作；面对断崖时，需要让带有翅膀的迷影兽使用“飞飞”来跨越障碍；遇到岩浆时，则需要冰属性的迷影兽发动“冰冰”来将危险的岩浆逐一冻结。


▲正在发动“电电”的迷影兽。

◆自定义化的养成路线

本作的迷影兽养成主要体现在迷影兽的技能系统上，技能系统在游戏中叫作“迷影兽能力盘”，每只迷影兽都有其专属的能力盘，能力盘中的技能以及解锁路线根据迷影兽的不同而有所差异，玩家需要消耗 SP 点数，并且按照一定的路线才能最终解锁迷影兽的全部技能。SP 点数通过升级即可获得，但在游戏前期增长的数量有限，建议玩家提前对每一只迷影兽的解锁路线进行规划，避免浪费宝贵的 SP 点数。

迷影兽能力盘中的技能一般分为主动和被动两类，一些时候，并不是所有的主动技能都位于同一条解锁路线上，更有甚者，一些解锁路线到最后往往是一条死路（大多数迷影兽能力盘解锁路线的终点是“变身”），而下一个变身形态则位于另一条解锁路线的尽头。发生上述情况时，玩家就得进行取舍，如果不急于变身，或者在另一条解锁线路上发现了一个对当前的叠叠或者战斗十分有用的技能时，那么走死路也未尝不是一个正确的选择。此外，迷影兽能力盘上还有一些空白的能力槽，解锁后可以使用道具“技能种子”来填充它们，让迷影兽获得一项额外的技能。

总的来说，不管是解锁路线的选择，还是空白能力槽的安装，本作在迷影兽的养成方面都给予了玩家一定的自由，特别是空白能力槽的设定，让玩家能够培育出一只独一无二迷影兽，再配合叠叠系统的技能增幅能力，游戏的战术将变得更加丰富。


◀迷影兽的变身形态。



◀迷影兽能力盘。

战斗系统
即时 VS 传统

本作采用了 ATB（即时战斗）系统作为战斗系统的核心，在战斗时，位于游戏界面左边的细长工具栏代表了时间的流逝，敌我双方参与战斗的每一个单位都会分别以一个小头像的形式出现在工具栏之上，随着战斗的进行，工具栏上的头像便会以不同的速度从底部移动到顶部，如此循环往复。只有当己方角色的头像位于工具栏顶端时，玩家才能够进行指令操作。根据迷影兽（包括叠叠）自身属性的不同，敌我双方在工具栏上的移动速度也各不相同，速度的快慢取决于迷影兽的敏捷度，敏捷度高的迷影兽（叠叠）的移动速度更快，一场战斗下来往往能够比移动缓慢的迷影兽（叠叠）多出好几个战斗回合。

值得注意的是，若玩家在设置菜单中将“战斗模式”设置为“即时”，那么在战斗中即使没有输入指令，时间也会不断地流逝，敌人的角色便会自行在工具栏进行移动，不受玩家行动的干扰；而如果玩家将战斗模式设置为“等待”，那么在轮到玩家输入指令时，时间便会暂时停止，工具栏上的其他角色头像也会停止移动，只有等玩家结束指令之后才能恢复，与回合制的操作逻辑较为接近。


■简易模式


■经典模式

即时战斗模式更加考验玩家的临场反应和指令施放速度，考虑到这点，游戏也在界面上为玩家设置了快捷技能，以尽可能地缩短玩家下达指令所需的时间，一旦适应了这种战斗模式，在那些不需要考虑太多战术的小型战斗中往往能够打出行云流水的效果，非常赏心悦目。

除了 ATB 系统外，本作战斗系统的其余部分因循了传统 RPG 的老套路，例如在执行指令时需要消耗一定的 AP（行动点数）、暗雷遇敌、属性攻击以及克制设定等，相信熟悉 RPG 的玩家一定能够快速掌握这些常见设定。此外，如果对 ATB 系统不太感冒的话，还可以在战斗时按下 L/L1/LB 键将战斗系统切换至经典模式，这时玩家的战斗界面将会变成熟悉的选单样式，不仅如此，在经典模式中还可以下达一些动态模式无法做到的指令，例如使用道具以及逃跑。

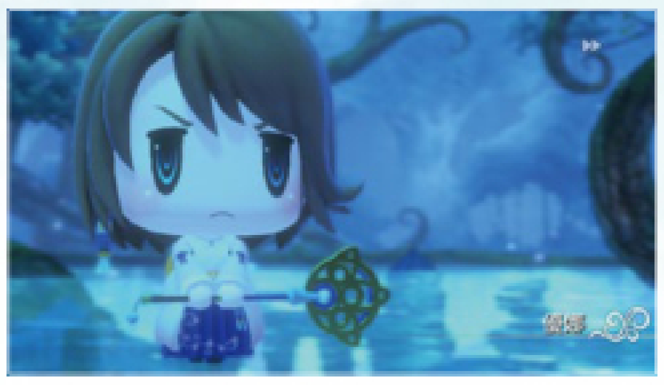
情怀不灭，正传角色齐登场

作为一款继承了“《最终幻想》系列”世界观的作品，正传人气角色们的登场自然也是粉丝们最期待的事，特别是这款以萌滚滚 Q 版形象为卖点的游戏，更令人十分期待看到正传人气角色“卖萌”时的样子。对此，本作也不负众望地加入了不少玩家们熟悉的系列经典角色，例如光之战士、扎克斯、克劳德、蒂法、尤娜等等，几乎让全系列的人气角色齐聚一堂。在本次的加强版中，系列最新作《最终幻想 15》的主角诺克提斯也会在本作中首次登场亮相。

在游戏中，历代的经典角色们虽然大多是不可操控的 NPC，但会对剧情起到很大的推进作用，不但为两

TIPS 遗憾的是，本作并没有一个类似“亲密度”的系统来量化主角与迷影兽之间的互动体验，惟一比较相近的同步率旨在记录迷影兽的成长和完成度，这对于一款以休闲为主的游戏是一个不大不小的遗憾。

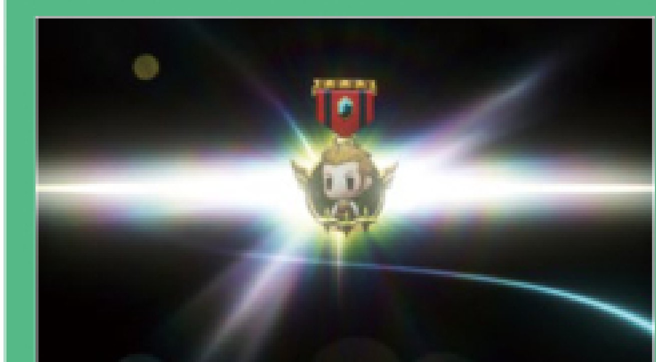
位年轻的主角指明前进的方向，还会在关键时刻提供各种必要的帮助，有时甚至能够与他们交手，再次体验那些熟悉的招式。虽然无法让他们直接参与到战斗中与之并肩作战是一个不小的遗憾，但通过一个特殊的“守护者”系统，玩家还是可以在某种程度上借助他们的力量来对付那些棘手的敌人。





守护者系统

在格利摩尔大陆上，拥有成为守护者（救世主）资质的人们被称为候选者，他们大多需要借助主角的力量来完成觉醒，最终成为一名守护者。候选者大多由系列历代的人气角色组成，玩家只需完成主线剧情以及心灵任务便可以帮助这些特别的角色进行觉醒，觉醒成功后就会获得该角色的“守护者勋章”，除此之外，也可以通过战斗中获得的稀有战利品——灵魂宝石来交换得到守护者勋章。



获得守护者勋章后，需要前往对应的选单中将其装备上，之后才能在战斗中使用，玩家一次性只能装备三个守护者勋章。守护者勋章能够在战斗中召唤对应的守护者前来助战，但他们通常只会施放一个威力巨大的攻击技能然后一击脱离，并不会持久地待在战场上。勋章的使用也存在一定的限制：召唤不同的守护者需要消耗不同的“守护者量”，而只有在战斗中进行自然累积才能逐渐填满消耗的守护者量表，因此玩家无法在短时间内连续借助守护者的强大力量。由于守护者的个性、背景、能力各不相同，他们的招牌招式所产生的效果也不同，例如一些守护者擅长单体物理攻击，而另一些则擅长群体魔法攻击，玩家需要针对敌人的属性选择合适的守护者勋章，才能更加有效地借助他们的技能对敌人造成更多的伤害。



加强版升级特色

相比 2016 年发售的原版，本作新增了不少要素，游戏的可玩性大幅增加。新要素的内容主要包括了全新的迷影兽种类、形象变化系统（Avatar）、新的迷你游戏等；此外，还有针对原版细节的一些小修小补：例如将玩家可携带的迷影兽由 10 只调到了 12 只、新增支持二周目游玩的新游戏 +、通关后解锁“宝箱搜索”的功能等；同时，玩家还能在通关后向 NPC 耶娜 · 克罗发起挑战，后者的实力不用多说，这将会是一场艰难万分的战斗。

幻化成你最喜欢的经典角色

本作的原版虽然集结了系列历代最具人气的角色，但遗憾的是玩家无法真正地操控他们进行战斗。本次的加强版便针对这点提供了一个 Avatar 系统，让玩家能够在战斗中将主角莲恩与朗恩的形象替换成那些系列传奇角色的形象。



要使用 Avatar 系统，首先需要在“少女的房间”内花费灵魂宝石购买守护者石，守护者石的售卖种类与已经觉醒的守护者的数量相对应。得到守护者石后，在菜单栏下的“迷影石”界面中将其装备上即可在战斗中使用这名角色的外形和能力，例如“雷光的守护者石”，就能在战斗中将莲恩替换成雷光的形象。值得注意的是，装备守护者石的角色需要与守护者的性别一致，即莲恩只能装备女性角色的守护者石，而朗恩只能装备男性角色的守护者石。除此之外，替换的守护者只能以迷你人的形态进入战斗，无法切换至长身人形态，因此这会对叠叠的组合范围产生一定的限制。



Avatar 系统不仅仅只是一个能够改变角色外貌的系统，在装备守护者石后，还可以使用守护者的专属技能。由于专属技能的属性也会参与到叠叠系统的属性叠加之上，例如装备“冰雪的守护者石”后，由朗恩就会拥有冰属性技能，如果再与另外其他冰属性的迷影兽进行叠叠，便会得到诸如“超暴雪”之类的强力冰属性技能。正因为如此，在前期缺乏迷影石的情况下，Avatar 系统是弥补主角技能短板的一个不错的选择。

与诺克提斯一起钓鱼

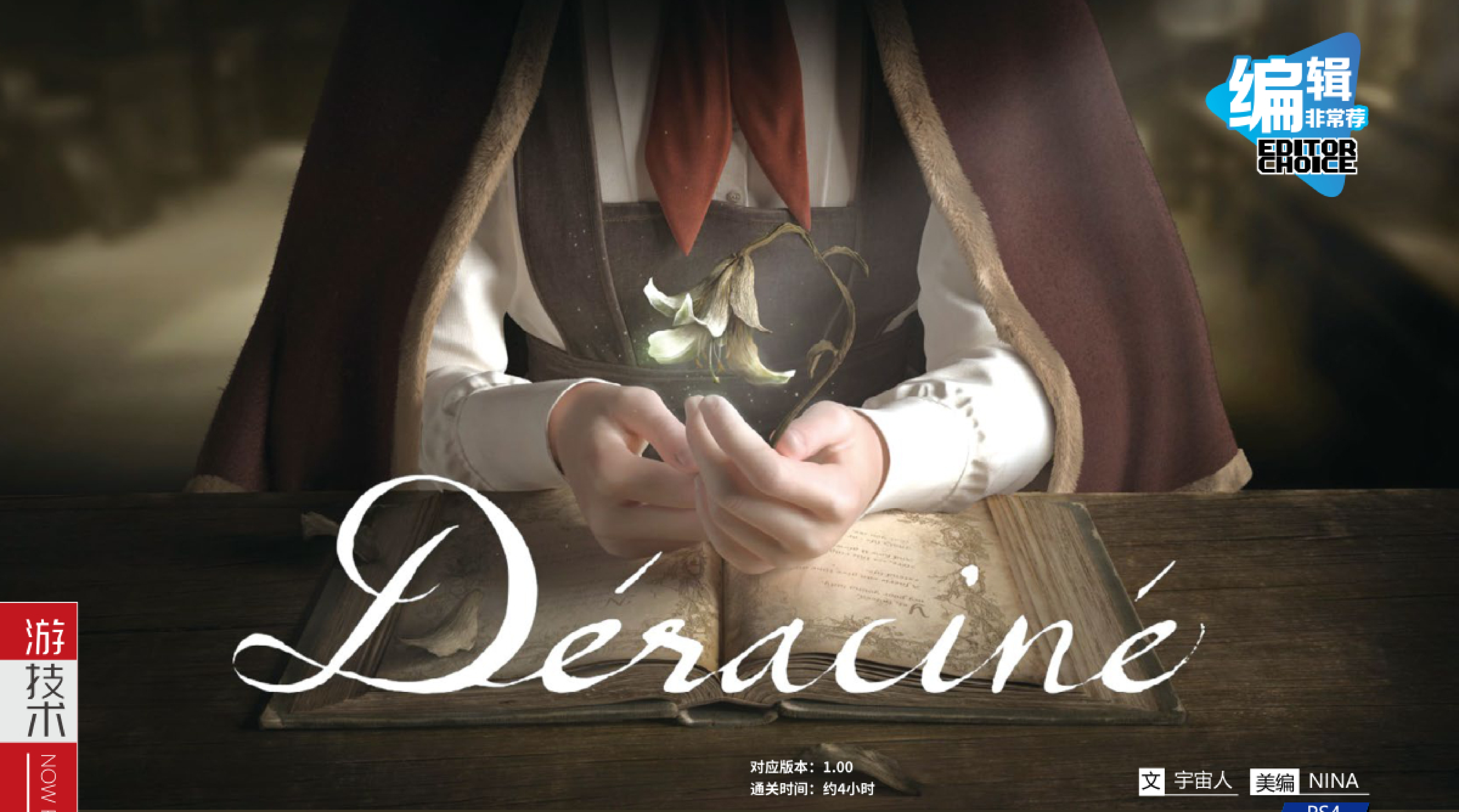
《最终幻想 15》的钓鱼系统相信令许多玩家印象深刻，而本次的加强版也特地新增了钓鱼迷你小游戏，不仅如此，我们的“钓鱼小王子”诺克提斯也将化身为钓鱼翁，在比塞德港都上等待玩家的光临。玩家只需前往比塞德港都与正在钓鱼的诺克提斯对话，即可游玩钓鱼小游戏。

当然，本作毕竟是一款外传休闲作品，在具体的钓鱼玩法上与正传的钓鱼系统相比更加简单，只需根据屏幕上的提示依次快速按下手柄按键即可，漏按、错按、太晚按到都会导致钓鱼失败。



结语

许多人诟病本作的更新力度不足，看起来就像是原版的一个 DLC，这么说虽然不无道理，但对于第一次游玩这款游戏的玩家来说，本作能够提供一个比原作更加舒适的游戏体验。如果你是一名“《最终幻想》系列”的粉丝，本作中比前作更多的系列经典角色的客串、可变更造型的 Avatar 系统足以让你收获满满的情怀。此外值得一提的是本作的优化，就笔者玩的 NS 版来说，比起原来的 PSV 版无论是在画面还是游戏稳定性都有了明显提升。总之，作为续作的开胃菜，本作的可玩内容足够你消磨掉艰难的等待时光，并且它仍然是那些没接触过原版的玩家的第一选择。



对应版本：1.00
通关时间：约4小时

文 宇宙人 美编 NINA

离乡人		FromSoftware
Déraciné		动作冒险 中文版
2018年11月8日	本地1人	必须使用PS VR和两个MOVE控制器
售价为238港币		

PS4

作为今年E3索尼发布会最后公布的隐藏作品，《离乡人》曾经有那么几秒钟被认为是《血源诅咒2》（笑）。虽然这款偏向剧情和解谜而且没有战斗（还对应VR）的作品难免会让不少热爱FromSoftware动作游戏的粉丝感到失望，但另一方面也会让人好奇FromSoftware的叙事向游戏兼VR游戏能带来怎样的惊喜。

本作目前在Metacritic上的媒体综合评分只有69分，差评的主要原因在于大多数VR游戏的通病——玩法太过简单普通，但是作为一部叙事向的作品笔者个人还是非常推荐的，短短4小时的剧情不但波澜起伏而且人物塑造也非常出色，加上官方中文版有全中文语音，所以不存在理解的问题。如果大家家里的PS VR正在积灰的话，本作绝对值得尝试一下，FromSoftware不会令你失望的。

离乡人的故事

游戏中玩家扮演的是一位只能生存在某个静止时空中的妖精，每个妖精都有两枚戒指，红戒指能够吸收活物剩余的生命，转移到已死的生物上让其复生，蓝戒指能够让妖精转移到另一个时间点。

本作的舞台是一家位于森林深处的小小的寄宿学校，6位年龄不同的孩子在这里过着简单而温馨生活。其中尤莉亚相信这所学校里有妖精存在，她想与妖精成为朋友，于是拜托妖精做一些小恶作剧向大家证明自己的存在。在尤莉亚的拜托下，妖精用自己的能力帮助着学校里的孩子，渐渐地与孩子们成为了好朋友。但是因为某次变故让这温馨的生活被打破，妖精能否利用自己的力量，改变孩子们的命运呢？



本作到底玩什么？



本作是一款没有战斗的VR动作冒险游戏，采用两个MOVE控制器进行操作，分别代表玩家的左右手。人物只能移动到特定的点，类似"走格子"的形式，虽然受到一定限制但是可移动的区域还算广。玩家只能在静止的时间里活动，每个章节都是一个静止的时间点，在这个时间点中调查学校里的人物和东西，理解现在各个人物的状况并且找出该做的事情推进故事，也可以寻找游戏中文件或记录，窥探这个故事背后所发生的事情。完成章节该做的事情（解谜）之后就能发动时间跳跃进入下一章。

操作方法

按键	作用	
	左手控制器	右手控制器
MOVE键	蹲下	前进到视野内最近的点
T键	调查/拿起道具(分左右手)	
×键	打开道具箱	左转身
○键	打开道具箱	右转身
□键/△键（持有道具时）	显示道具信息	
□键/△键（空手时）	使用蓝戒指（查看提示）	使用红戒指（汲取/转移生命）

©2018 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by FromSoftware, Inc.

妖精的能力

正如前文所述，妖精只能在静止的时间中进行活动。在这个静止的世界中可以看到人物的回忆幻觉（幻觉会以透明人的形态出现），调查这些幻觉身上的东西（比如，罗瑞克的提灯、赫曼的帽子、玛丽的被铺等等）会出现光点，用手去抓住这些光点可以听到缭绕语音，了解他们当时在这个位置时发生的事情，从而得到进行下一步的提示。除了观看回忆之外，妖精的行动还能对现实中的人和事物造成影响。比如可以偷偷地拿走道具，或者帮助孩子们寻找他们需要的东西。如果为孩子们提供了帮助，他们的时间会发生短暂的流动，让玩家可以看到他们之后行动的变化，甚至听到他们的道谢等等。



红戒指与蓝戒指

妖精（玩家）的左右手分别戴着蓝色的戒指和红色的戒指，两枚戒指代表着特殊力量。用右手拿起活物的时候，红戒指能会自动吸收它们的剩余生命，而吸收了生命之后可以将生命转移到另一件死物上，比如让死去的老鼠复生、让枯萎了的花恢复鲜艳等。而蓝戒指能召唤出一个怀表，怀表可以感应时间的涟漪，当玩家在一个特定时空中完成该做的事情之后，就可以用怀表穿越时间，进入另一个静止的时空。

虽说有两种能力，但由于本作的解谜流程几乎完全是“一本道”，所以实际上可让玩家自由使用这两项能力的地方几乎没有，比如汲取生命只会用在特定的解谜中，而时间跳跃只有完成本章或者本小节的全部剧情和解谜之后才能发动，所以作用仅仅是“存档 + 进入下一章节”而已，不过怀表召唤出来之后，能够查看到下一步该做什么的提示，这才是更重要的作用。



全金币收集位置（无剧透）

本作惟一的收集要素是 8 枚金币，由于游戏自动存档无法选章而且后期有些地方无法进去，所以收集最好是尽早完成。不过游戏没有收集相关的奖杯，所以就算没收完也没关系，权当游戏的彩蛋。金币的具体位置如下：

1.学校正门的庭院，出门之后往左边走到花园角落会找到一棵有树洞的树，金币在树洞里。

2.同样是这个庭院，往右边走到小湖边，木板下方可以蹲下钻进去找到金币。

3.图书馆某个书架前有梯子可以爬上去，爬上梯子之后会找到一本书，金币在这本书右边的书架里。

4.三楼阁楼上面的横梁能爬上去，蹲下在中间的柱子边沿能找到。

5.二楼走廊尽头有一扇挂着No Entry牌子的门，蹲下在底下门缝里能找到。

6.医务室床底下。

7.第五章能进入学校的屋顶，在学校屋顶会找到一条小分岔路，在小路的尽头能捡到。

8.从正门进入音乐厅，一楼左侧走廊尽头下面的柜子里能找到棍子，二楼窗户下面的柜子里面可以找到一本笔记得到提示，用棍子敲击二楼的琴，按照提示的2314顺序敲一遍就能拿到。



白金指南

奖杯总数	17	铜杯	0	银杯	8	金杯	8	白金	1

本作的奖杯全都是剧情奖杯，通关 = 白金，鉴于奖杯名字多少有些剧透，所以这里就不详细列出了。惟一要注意的是进入结局的方法，就是在游戏最后的最后，即 6 月 1 日的时候（注意是 6 月 1 日）拿到那个戒指后，给眼前的 ta 戴上。



▲黑板上的画为什么就玛莉的画风不太一样？留意一下右下角的署名就可以知道，其他人的画都是玛莉画的，而玛莉的画是小女孩瑞莎帮她画的。

TIPS | 妖精（玩家）的身分是谁？大家可以留意一下自己的左手尾指底部有一道疤痕，带着这个提示相信大家能找出答案的。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES





对应版本：1.0版

文 水无月 美编 NINA

恶魔城X合集 月下夜想曲 & 血之轮回		PS4 Konami
悪魔城ドラキュラXセレクション 月下の夜想曲 & 血の輪廻		动作 日文版
2018年10月25日	本地1人	无对应周边
售价为2138日元		

奖杯总数	44	铜杯	28	银杯	12	金杯	3	白金	1

在“《恶魔城》系列”30余年的历史中，《恶魔城X血之轮回》和《恶魔城X月下夜想曲》是在剧情上承上启下，游戏玩法设计上也有着重要地位的两部作品，前者代表着横版过关型《恶魔城》的巅峰，后者则开辟了开放式探索型《恶魔城》这一全新领域。本次Konami也将这两部作品以合集形式移植至PS4，且奖杯设计也颇有趣味性。本期“成就奖杯堂”也将为大家提供本作的奖杯攻略，希望各位喜欢。

白金难度	3/10
白金所需时间	15～25小时
最少通关次数	4（《血之轮回》、《月下夜想曲》各2遍）
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	有
有无奖杯BUG	有
特殊需求	无

《恶魔城X 血之轮回》奖杯攻略部分

推荐获得奖杯流程

虽然《血之轮回》在传统横版过关型的“《恶魔城》系列”中属于难度适中的一作，但是和日后以《月下夜想曲》为代表的开放式探索型《恶魔城》相比，依然是一部相当硬派的作品，不过幸好只需要用里希特打完第二关就能解救玛莉娅，之后就可以使用这个超强的LOLI来完成剩下的奖杯，所以总体来讲难度还是不算太大的。推荐首先使用幸运名字X-X！V''Q开始游戏，这个名字可以直接开启全部关卡及选关功能，之后使用里希特打一遍序章以及终章德古拉战，之后打第2关营救玛莉娅以及使用延伸鞭击破15个敌人解锁奖杯，剩下的奖杯使用玛莉娅解锁。

使用玛莉娅迎战各关BOSS时，推荐带上乌龟副武器，效果为用一个龟壳保护自己不受任何伤害，在受到一部分重攻击时乌龟壳会被打飞，不过因为乌龟耗心很低其实也没太大影响，灵活用好乌龟可以无视绝大多数

©2018 Konami Digital Entertainment

TIPS 《血之轮回》中玛莉娅的必杀技人偶拳指令为↑↓↘→+□，威力巨大，建议玩家们熟练掌握以方便攻关。

BOSS 的杀招，同时还有威力巨大的必杀技人偶拳，因此在使用玛莉娅的前提下，本作除了第 5 关的 BOSS 死神之外，难度基本都不算高，因此本文也就不再赘述各个 BOSS 的打法攻略了。

附：第 5 关 BOSS 死神会不断放出镰刀攻击，因此第一阶段推荐在场地中央游走，保持和镰刀飞行的相反方向移动并进行攻击，不建议太靠近左右两侧。副武器推荐带红鸟，同时向左右斜上方的攻击既可以打掉镰刀又可以对 BOSS 造成伤害，一举两得。打掉一定血量后 BOSS 会释放巨大骷髅，此时提前到场地一侧待命（小心不要掉下去），之后一口气移动到场地另一侧由此可以躲开所有骷髅头。死神剩余血量不多时会落地进入第二阶段，此时建议直接发动 IC 技（消耗大量心发动的副武器大招）召唤朱雀或秒杀之。

第1～4大关分支路线一览

包括序章和终章在内，《血之轮回》单一周目共 9 关，其中 2、3、4、5 大关均有表里关因此总共有 13 个关卡，而第 1 关及 2、3、4 关的表里关均存在着通常路线与隐藏路线，玩家走什么路线会决定打什么 BOSS 以及下一关进表关还是里关，因此《血之轮回》流程变化非常丰富，耐玩度很高，下面为各位介绍第 1 ～ 4 大关的分支路线。

注：第二大关的表关写作第2关，里关则写作第2'关，以此类推

■第1关

分歧点：第二个场景（建筑中）出门返回街道的门前面



通常路线：右侧出门，沿着燃烧街道继续前进，BOSS 是飞龙，击败后进入第 2 关。

隐藏路线：打碎左侧的墙壁进入屋子内部，BOSS是海蛇，击败后进入第2’关。

■第2关

分歧点：第三个场景贝希摩斯追逐战开始之后

通常路线：一路前进，不从落穴掉下，这条路线可以营救玛莉娅，BOSS是狼人，击败后进入第3关。



隐藏路线：从途中的落穴掉下，进入布满鱼人和眼球怪的地下水道（这条路线难度非常高），BOSS是骷髅傀儡，击败后进入第3'关。

■第2'关

分歧点：天色变黑之后（蜘蛛怪物出现的地方）的大桥缺口处

通常路线：不从缺口落下，沿着大桥一路前进到底，BOSS是狼人，击败后进入第3关。

隐藏路线：里希特需要从最后一处缺口落下（之前的缺口处会直接落水死亡），玛莉娅可以依靠二段跳能力从之前桥下的区域直接过来，BOSS是骷髅傀儡，击败后进入第3'关。



注：本关还有一条特殊的隐藏路线，在第三个石像鬼处落下可以找到一名船夫，他会将玩家直接带到第3'关，这条路线无法和本关BOSS战斗，会影响游戏完成度，并不推荐。

■第3关

分歧点：背景满是蜡烛的房间的尽头，有两个电梯的敌方

通常路线：从左侧出门离开房间，BOSS是米诺陶斯，击败后进入第4关。

隐藏路线：站在左侧的电梯上，使用能够攻击高处的副武器（斧子、飞龙等）打碎右边电梯上方的石头，这样左边的电梯就会上升并将玩家带向里BOSS处（只有一次机会，失败的话只能自杀重来），BOSS是巨大眼球，击败后进入第4'关。



注：通过礼拜堂后的落穴区会有旋转地板，在上面跳跃或不慎被美杜莎头撞到上面都会导致玩家跌落，之后会进入直通表BOSS的另一条分支，无法进入本关的隐藏路线，玩家需要留意。

■第3'关

分歧点：进入第三个区域后的带刺铁球处



通常路线：攻击铁链能够打落铁球，不想进入隐藏路线的话可以打落或是避开铁球，一路向左前进即可，BOSS为米诺陶斯，击败后进入第4关。

隐藏路线：打落第二个铁球并从铁球掉落的位置跳下，会发现铁球把下层砸开了一个口子，掉落到最下方之后继续前进可以挑战BOSS巨大眼球，击败后进入第4'关。

■第4关

分歧点：回转带刺铁球机关之后（表BOSS战之前）

通常路线：利用机关的平台以及楼梯前往上方，迎战BOSS无头骑士，击败后进入第5关。

隐藏路线：打碎右侧的墙壁，会发现一个炸弹，攻击炸弹可使其着火爆炸（注意远离），之后将墙壁炸碎，继续向右边前进即可，通过一段难度颇高的机关区域后可迎战BOSS卡米拉，之后若玩家已在该存档中通关过一次则进入第5'关，若未通关则进入第5关。



■第4'关

分歧点：第二个区域开始处出现漂流木筏的地方

通常路线：不搭乘木筏向下，一路向右到底即可（本路线可以营救伊莉丝），BOSS是无头骑士，击败后进入第5关。

隐藏路线：搭乘木筏顺流而下（注意不要踩空），漂流途中注意敌人的干扰。另外漂流尽头是即死落穴，需要玩家接近尽头时及时跳至对岸才行，快接近尽头时会出现一只抓着木牌的鸟作为提示，记得留意。之后搭乘渡船通过水域，在对岸反复上船下船的过程直到船夫丢出钥匙。带着钥匙打开右侧尽头的门后可以挑战BOSS卡米拉，之后若玩家已在该存档中通关过一次则进入第5'关，若未通关则进入第5关。



TIPS PS4版《月下夜想曲》移植自PSP版，可以使用玛莉娅进行游戏。方法为通关一次后输入MARIA进入游戏即可。

■第5'关

作为二周目隐藏要素，第 5' 关道中的整体流程难度比起其他关卡是高出一截的，因此这关强烈推荐使用玛莉娅进行攻略。在第二个场景的尽头会有一上一下两个楼梯，分别对应关卡内的两条不同路线，向上的路线会遭遇一前一后双重甲兵的夹攻，难度颇高，走上路的话必须要熟练掌握玛莉娅的人偶拳，迅速击破一只重甲才能比较好打。而走下路则是一连串受美杜莎头干扰的落穴地带，但总体来说还是比上路轻松，如果不能熟练搓出人偶拳的玩家建议走下路。本关最后没有 BOSS，会直接进入第 6 关的 BOSS 连战。





奖杯攻略

哀れでちっぽけな神秘の堆積（白金）

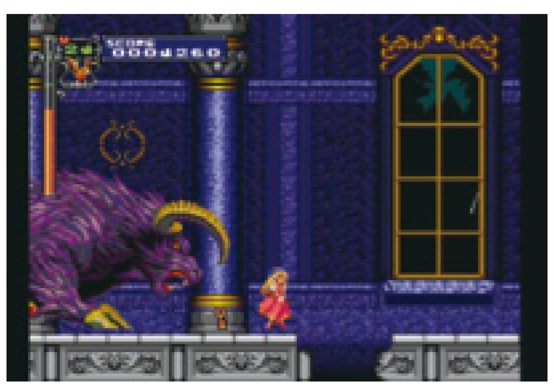
解锁条件 获得《血之轮回》与《月下夜想曲》的全部奖杯

获得方法 各奖杯解锁方法参看后文即可，不过无论是《血之轮回》还是《月下夜想曲》，在奖杯之外依然还有很多有趣的要素值得挖掘，如果没有玩过原版的玩家，即使白金之后也不妨再继续探索探索哦。

幼きハンター（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中救出玛莉娅・拉涅德（マリア・ラ - ネッド）

获得方法 操作里希特进入第二关，在第三个场景触发贝希摩斯追逐战，一路前进不要从落穴处跳下（否则就进入隐藏路线了），途中一处蜡烛可以打出副武器钥匙，获得后就不要再去拿其他副武器了。之后在通过鱼人水池后不上楼梯，打开对面的门即可找到玛莉娅（持有钥匙的情况下在门前按↑ + □键开门）。


▶掉落钥匙的蜡烛前的墙上有个纹章是其特征

通じた祈り（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中救出缇拉（テラ）

获得方法 在第 3' 关来到进入第二个场景的门前，先不要进门，玩家会发现门下方有 4 个石块，从上往下可以依次打掉，出现通路。之后可以从楼梯下去救出缇拉，之后可以打掉楼梯右侧的石块出来。


▶打掉面前的石头继续前进

医者の願い（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中救出伊莉丝（イリス）

获得方法 在第 4' 关进入第二个场景后，先打击隐藏路线分歧处（有木筏漂流向下的地方）的青蛙雕像，使其下沉，之后一路直行来到进入下个场景的铁门前，打击青蛙雕像使其下沉。之后回头，返回到吊桥处时会发现某处的木头已经被放下变成通路，过去后从楼梯向下，途中拿到钥匙后在尽头可以找到关押伊莉丝的房间。

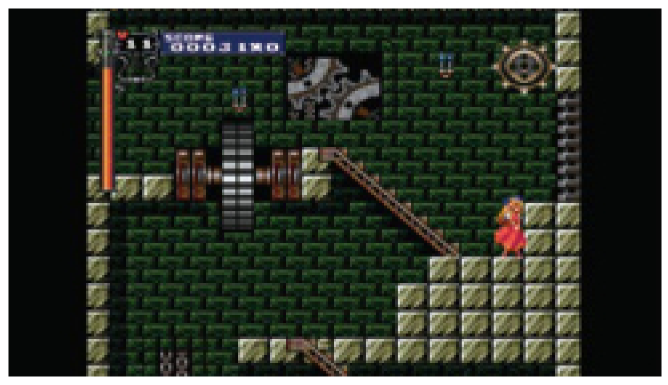

▶打点本关分歧点和这个门前的两个青蛙雕像


▶之后途中这里就能通行了

ただアネットのために（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》救出阿妮特（アネット）

获得方法 在第 7 关第二个场景处（进入时计塔），攀爬到最上方会发现一个齿轮，连续击打齿轮直到齿轮下方的门打开。进门，打倒阳台上的巨大乌鸦可以获得钥匙（打掉鸟巢中的蛋可以获得回复道具），接着继续一路前进可以发现关押阿妮特的房间，用钥匙打开即可。



ナイスキャッチ（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中，在 BOSS 持有的魔法水晶掉落在地面之前接住

获得方法 击倒 BOSS 后提前到水晶出现位置的下方等待，之后跳起吃到水晶即可。

鞭の乱舞（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中使用里希特的“延长鞭（鞭伸ばし）”打倒 15 个敌人

获得方法 所谓“延长鞭”就是里希特按□键挥鞭后立刻按下其面对的方向键，会使鞭子的攻击距离稍微伸长一点，这样可以在极限距离命中一些敌人，延长鞭的特征是挥鞭时鞭子会泛白光。使用这招累计打倒 15 个敌人即可。

二度と来るな（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》尝试船夫的耐心

获得方法 在第 4' 关走隐藏路线（在第二个场景不跳到对岸，而是利用木筏顺流而下），通过木筏漂流战后可以找到一名船夫，他会将玩家送到对岸，不过上岸后再跳回船上的话，第一次船夫会说“给你个好东西吧”然后丢出一个回复道具，再回到船上，船夫会说“再给你个好东西吧”然后丢出钥匙副武器（本关过关必须），而第三次及再后跳回到船上，船夫会说“二度と来るな（别再来了）”然后丢出一个暂时无敌道具并获得奖杯。需要注意的是木筏漂流途中会不断有敌人骚扰玩家，而且木筏漂流尽头是即死落穴，玩家必须眼明手快，及时跳至对岸。

ヴァンパイアハンター（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中无伤通过一关

获得方法 无伤判定标准是过关时体力是否是 100%，因此即使在关卡道中受伤，只要在挑战 BOSS 前回满体力并无伤击破 BOSS 即可，这里必须要说明的是序章死神战和终章伯爵战是无法获得奖杯的，因此最简单获得奖杯的方法就是打第一关的表 BOSS 飞龙了，保持在 BOSS 面朝方向背后跳起攻击（里希特推荐用斧子副武器），打得差不多时放大招解决即可。假如道中不慎受伤，且在 BOSS 战前又未能回满的话，可以故意被 BOSS 打死从 BOSS 点处重来即可。

ここはお前のいるべき世界じゃない（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中使用里希特打倒德古拉（ドラキュラ）

获得方法 虽然本作的德古拉伯爵堪称历代最弱之一，但是里希特因为操作手感和判定的问题，新手玩家可能还是需要稍微花点时间熟悉一下。这里给大家说下技巧：打伯爵前推荐先提前拿圣水副武器，一阶段伯爵弱点是头部，在伯爵亚空间传送完毕后跳起打一下头即可，之后背向伯爵用反向二段跳可以恰好躲开他的三段火球，如果是放黑洞的话则先蹲再跳，伯爵的行动规律必然是放三次火球后出一次黑洞（可以从伯爵抬手的规律来判断）；

TIPS 拿到浮身のブーツ按↓↑+×键发动的五倍跳可以在半空中发动，由此可以实现连续无限五倍跳以到达一些特殊地点，这一技巧需要玩家熟练掌握。里希特的升龙拳同理。

二阶段依然要打头部才有伤害，吐火招式可以到版边 + 跳跃来躲开，放月牙形冲击波时蹲下即可，最麻烦的是跳起压杀这招，由于伯爵体型太大，想要躲开这招必须有比较极限的操作才行，因此建议大家使用 IC 技的无敌判定来回避。

見くびったのが运のつき 银杯

解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中使用玛莉娅打倒德古拉（ドラキュラ）

获得方法 玛莉娅由于个头矮，伯爵的三段火只需要蹲下 + 打掉下段火就能完美回避。第 2 阶段使用下滑铲可以轻松躲开伯爵的跳起压杀，可以说是完全吊打，轻松无伤过关应该是各位的最低要求。

フルベルモンティ - 金杯

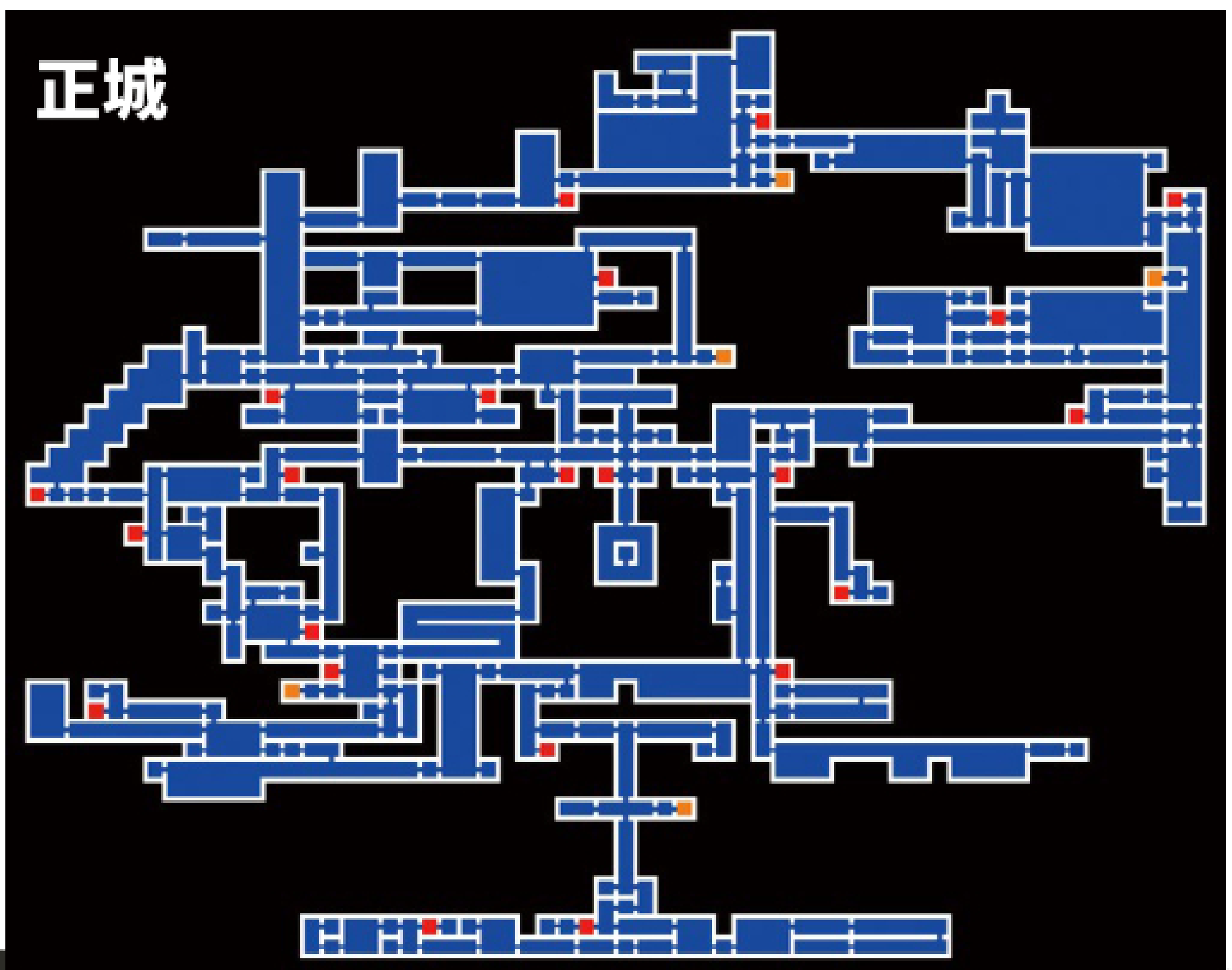
解锁条件 在《恶魔城 X 血之轮回》中达成率达到 100%

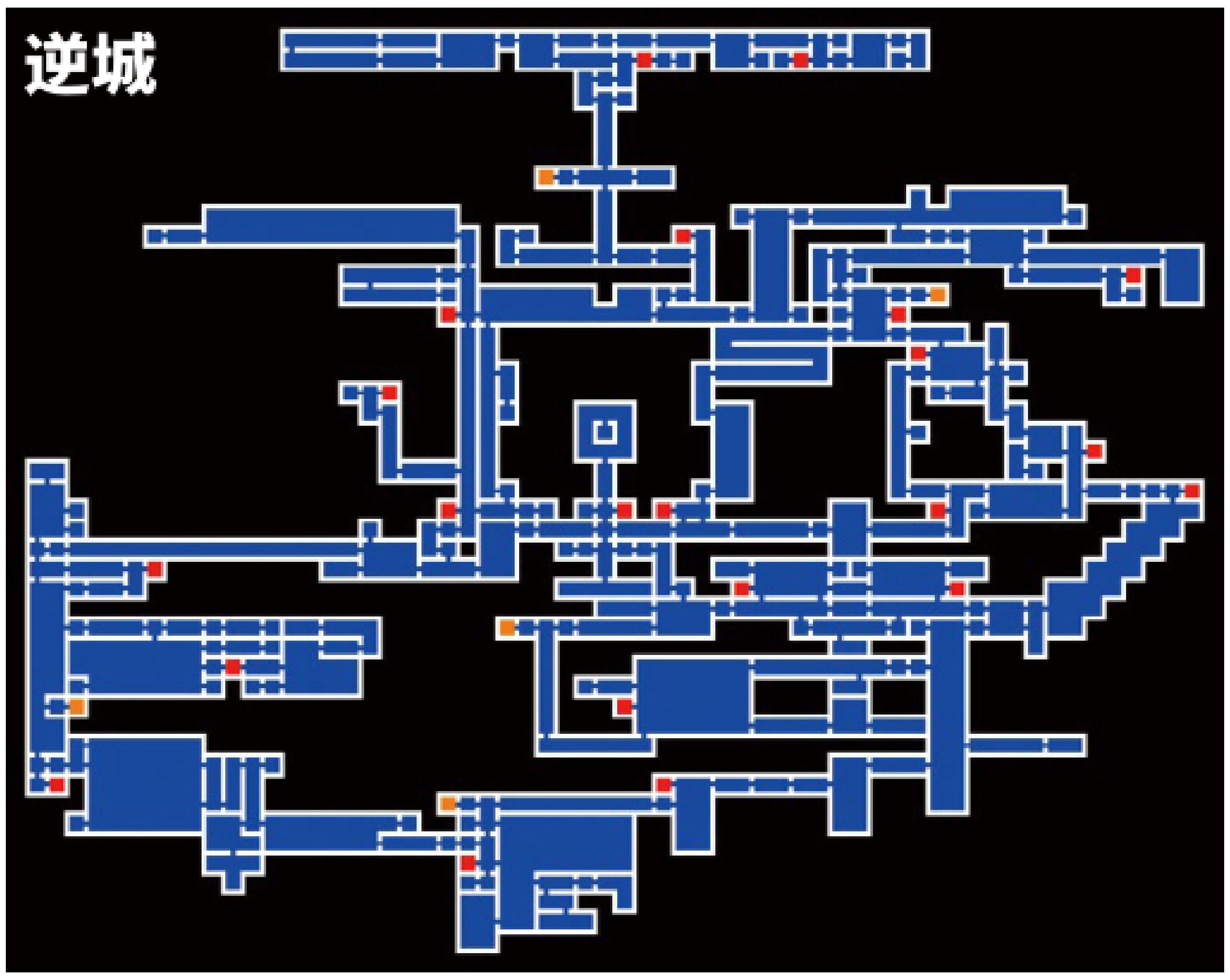
获得方法 有不少玩家可能会卡在达成率的最后百分之几，主要是这个 100% 不仅要求全关卡完成、全 BOSS 击破以及 4 位人质的救出，还对玩家攻略路线有要求，第一到第四大关每个表关和里关均有通常路线（打该大关的表 BOSS）和隐藏路线（打该大关的里 BOSS），保险起见建议大家全部都走一次（另外许多关卡内还有一些不影响最后挑战 BOSS 的分支路线，这些分支不是 100% 完成度要求的，不用每个分支每个地图都走）。关于各关分支可以参考前文的各关分支路线攻略。

《恶魔城X 月下夜想曲》奖杯攻略部分

《月下夜想曲》是“《恶魔城》系列”第一款开放式探索型作品，也是“银河城（Metrovania）”这个类型的词源由来之一。本次 PS4 版《月下夜想曲》移植自 PSP 版，相比 PS 原版修正了绝大多数的 BUG（不过保留初期装备跳过死神的 BUG 依然健在），可用角色增加了 SS 版的玛莉娅，但是并没有收录 SS 版中地下庭院这个地图，此外玛莉娅的使用性能比起 SS 版也有了不少变化。由于有着各种良性 BUG 和外挂级装备的存在，本作的流程难度极低，因此本篇攻略也将以高效率获取奖杯为中心来进行叙述。

以下为《恶魔城 X 月下夜想曲》的全地图，红色和黄色房间分别为记录点和传送点，部分房间是需要打碎墙壁才能进入的隐藏房间，各位在攻略时请对照地图仔细搜索（召唤使魔妖精或半妖精后，所在场景有可打碎的墙壁的话她也会提醒你），至于所有的 BOSS 位置和魔导器在探索 200.6% 地图的过程中必然都会发现，没有特别隐蔽的，这里就不再一一赘述其各自的位置了。





推荐获得奖杯流程

虽然 PSP 版增加了更多跳过死神的方法，因此“X-X!V''Q”这个幸运名字不再必须，但是为了后面刷真空剑时获得更高的物品掉率还是推荐大家使用这个名字（反正只要跳了死神，即使能力再弱穿着初期强力装备一样可以大杀四方）。死神房间前脱装备撞狼直接飞过死神房间的 BUG 一样可以使用，不过这里给大家推荐一种更简单的方法，就是一进死神房间，在死神还没刷出来前立刻回身（或者疾退）退出房间，过一会听到背景音乐停止后就代表 BUG 成功，再进入房间时发现死神已经不见，暂时不要开菜单，迅速跑到第一个记录点，大功告成。之后便是在正城一路横行烧杀抢掠大肆搜刮了。

接下来按照真结局流程：藏书库买魔导器アンロックジュエル（打开蓝色发光门）→礼拜堂→恶魔城最上部拿魔导器飞翔石（二段跳）→藏书库拿魔导器ソウルオブバット（变身蝙蝠）→地下水脉入口附近进入梦魇击败魅魔，获得金戒指→オルロックの间拿到魔导器エコ - オブバット（蝙蝠超声波）→地下水脉开启能够进入地下墓地的机关→地下墓地中获得破刺盔甲（スパイクブレイカ）→装备破刺盔甲过礼拜堂满是尖刺的长廊获得银戒指→恶魔城中心部从玛莉娅处获得神圣眼镜（圣なるメガネ）→前往恶魔城最上部挑战里希特，先不装备神圣眼镜击败他一次，之后读取记录，装备神圣眼镜打掉控制他的魔法球，进入逆城。

打败逆城中的五个《恶魔城》经典 BOSS，获得五个伯爵的遗物，之后打开通往逆城中心部的道路，打败沙夫特和伯爵，通关。之后读取通关记录，完成包括 200.6% 全地图在内的绝大部分奖杯。

通关一次后开新存档使用名字“AXEARMOR”，打完序章后阿鲁卡多初期身上会多一件装备“アックスア - マ - のよろい（斧兵盔甲）”，装备后解锁奖杯“斧は奥の手”。

通关一次后开新存档使用名字“RICHTER”，使用里希特模式开始游戏，操作里希特 · 贝尔蒙特进入逆城中心部打倒沙夫特后解锁奖杯“闇の神官”，如果没有什么 BUG 或者意外的话，《血之轮回》与《月下夜想曲》奖杯应该都已经全部解锁，白金达成。

里希特模式攻略心得

里希特没有装备、经验、升级的设定，各种操作均是传统“《恶魔城》系列”的那一套，看似比阿鲁卡多要硬核许多，但其实难度并不高，因为相比《血之轮回》，里希特增加了快跑（连按两下方向键）、下滑铲（↓ +× 键，有两段攻击判定）、护身鞭（按住□键后快速旋转左摇杆）及升龙拳（↓ ↑ +× 键，效果等同于阿鲁卡多的五倍大跳，可以在半空中连续使用，带攻击判定）等许多新招，此外里希特攻击力很高，其副武器圣水的 IC 技更是恐怖，不仅全屏判定攻击而且伤害超级高，几乎所有 BOSS 一个 IC 即可打倒，而且仅耗 15 心，可谓是玩家推图战 BOSS 的绝好帮手。因此使用里希特攻略的最短路线如下：恶魔城入口→炼金研究栋→大理石廊



下→崖侧外壁→时计塔→恶魔城最上部→逆城最下部→逆城时计塔→异界侧外壁→卑矿石廊下→逆城中心部。在大理石廊下入口附近打掉蜡烛可以获得圣水，之后就要注意别吃到其他副武器顶掉圣水了。赶路过程中灵活使用升龙拳可以回避掉某些 BOSS 战（当然打也无所谓，战斗流程就是按一下△键而已），途中比较难的地方是逆城时计塔和逆城卑矿石廊下的刺车机关，逆城时计塔的钉板地带注意不要被炸弹人的炸弹攻击到，因为挨一下就是大半管血。之后齿轮区域处先用圣水 IC 技清掉所有飞剑，再利用升龙拳赶路。最后在卑矿石廊下还是先果断用 IC 技清掉骷髅，之后有两处地方需要在刺车机关攻击的短暂间隔期间利用升龙拳跑到上层，这里一定要耐心，切记急躁。

奖杯攻略

2つで1つ（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中打倒ベリガン和ギャイボン

获得方法 正城炼金研究栋的 BOSS，属于流程杯，正常攻略的玩家不会错过。

心乱れて（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中识破魅魔（サキュバス）的幻象

获得方法 获得蝙蝠后飞到正城地下水脉入口附近右侧，调查一个特殊的紫色记录点后进入梦魇，剧情过后打败魅魔。属于流程杯，进入真结局（开启逆城）路线中必打 BOSS 之一。

これは何だ?（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中获得能够让阿鲁卡多在水中自由行动的魔导器“神圣徽章（ホ - リ - シンボル）”

获得方法 正常地下水脉区域的最右端，初次攻略时先去最左端拿到人鱼之像让右侧的渡船出现，再回右端搭乘渡船，最后打碎墙壁进入隐藏房间即可来到安置魔导器的地方。

“Let The Bodies Hit The Floor”（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中打倒死人军团（レギオン）。

获得方法 正城地下墓地 BOSS，并非流程必打。

ドラキュラの呪い（铜杯）

解锁条件 《恶魔城 X 月下夜想曲》打倒拉尔夫（ラルフ）、格兰特（グラント）、赛珐（サイファ）的幻象

获得方法 逆城斗技场中致敬《恶魔城传说》的 BOSS，有可能存在不跳奖杯的 BUG，建议开战前存好记录，触发 BUG 的话就读记录重打。

シモンの遺志（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》打倒旧作的经典 BOSS，获得德古拉的全部秘宝

获得方法 分别打倒位于逆城的大蝙蝠（逆城时计塔）、美杜莎（逆城异端礼拜堂）、木乃伊（逆城死翼の间）、弗兰肯（逆城异界侧外壁）和死神（逆城洞窟）这五个 BOSS，分别获得眼球、爪、戒指、心脏和肋骨，进入真结局必打，属于流程杯。

狼は駆逐されり（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中不装备从玛莉娅处得到的神圣眼镜打倒里希特

获得方法 普通结局路线流程杯，理论上讲拿到蝙蝠之后就能直接挑战里希特获得此奖杯了。

反转（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中装备神圣眼镜打倒里希特，开启逆城

获得方法 真结局路线的流程杯，藏书库拿到蝙蝠之后先去地下水脉打倒魅魔并获得金戒指，去オルロックの间拿到蝙蝠超声波，在地下墓地利用超声波探路拿到破刺盔甲（スパイクブレイカ），之后装备破刺盔甲去礼拜堂穿过尖刺长廊拿到银戒指，带着金戒指和银戒指到大时钟处开启进入恶魔城中心部的道路，打败玛莉娅后获得神圣眼镜，最后装备神圣眼镜打败里希特即可。

許してくれ…（金杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中在逆城中心部打倒德古拉伯爵

获得方法 真结局路线的流程杯，在逆城打完 5 个初代《恶魔城》经典 BOSS 并获得伯爵遗物后，在逆城中央大时钟处开启进入逆城中心部的道路，进去打倒沙夫特和德古拉伯爵即可。

闇の神官（铜杯）

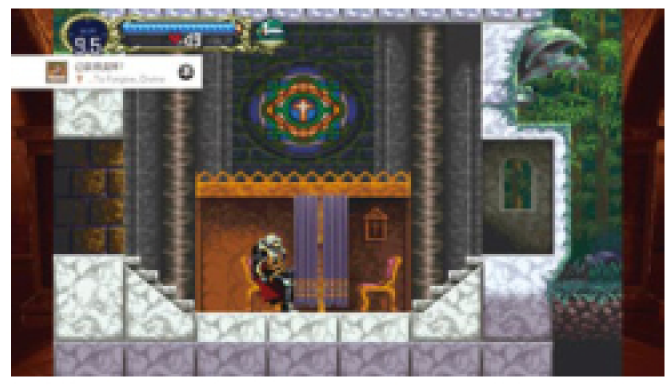
解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中操作里希特在逆城中心打倒沙夫特

获得方法 在开始游戏输入名字进入 RICHTER 后进入里希特模式游玩，最后在逆城中心打倒沙夫特即可，具体技巧请参看前文的里希特模式攻略心得。

神よ、許したまえ（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中拜访礼拜堂的忏悔室

获得方法 忏悔室在正城礼拜堂中段位置，在椅子前按↑键坐下即可。



人生経験（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中让藏书库之主吃惊

获得方法 在正城大理石廊下获得魔导器“浮身のブ - ツ”后，在正城藏书库之主下方的房间正对着天花板上的缺口使用五倍跳，跳上上方房间把藏书库之主的椅子顶起即可解锁奖杯。

黄昏のレンガ道（铜杯）

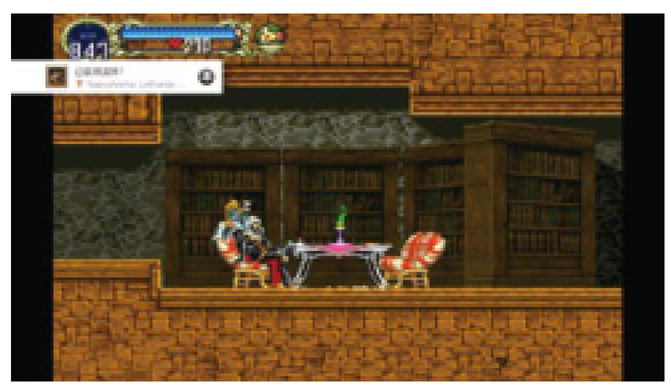
解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中打败三种 OZ（绿野仙踪）的住人

获得方法 这三种敌人均是逆城禁书保管库的杂兵，分别是狮头人（会掉落最强拳套オリルハコン）、稻草人（会掉落妖刀村正ようとうむらまさ）和机器人（会掉落稀有铠甲やみのむねあて），全部击败过一次后即可解锁奖杯。

一休み（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中坐在椅子上并睡着

获得方法 这个椅子限定为正城藏书库右上角的椅子（这个房间里有一个可以推动的书架），按↑键坐下后静待 3～4 分钟，阿鲁卡多头上出现 ZZZ…的标志后即可解锁。



頼れる奴ら（铜杯）

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中和蝙蝠成为朋友

获得方法 要求持有变蝙蝠的魔导器“ソウルオブバット”（在藏书库）和使魔蝙蝠“コウモリの素”（在炼金研究栋），先变成蝙蝠形态后再打开使魔蝙蝠的魔导器。

TIPS 《月下夜想曲》在完成200.6%地图的过程中，大部分隐藏墙壁都只要打碎墙壁即可，不过一部分可打碎的墙壁在天花板上，使用副武器斧子或是全屏攻击的必杀技即可。逆城的地形和房间和正城是完全对应的，只是上下左右全部变反而已。

暁月の円舞曲

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中听使魔半妖精唱歌

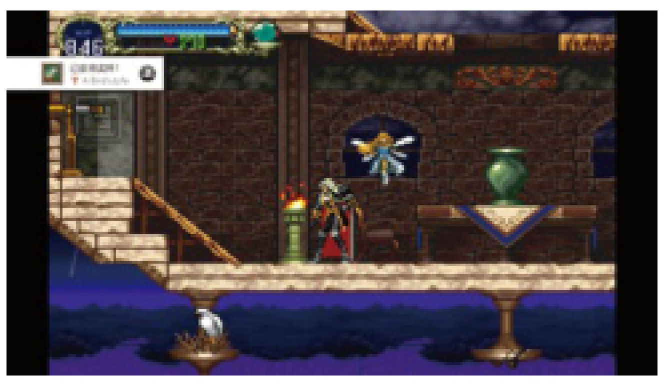
获得方法 在正城“オルロックの间”获得召唤半妖精使魔的魔导器“半妖精の素”，打开召出半妖精后，随便找一张椅子坐下，过一段时间后半妖精会随机唱歌，唱歌的概率和使魔等级有关，如果半妖精一直不唱歌建议去多升几级。

鳥の一生

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中使用望远镜见证生命的循环

获得方法 正城崖侧外壁最下方的房间底下有一个鸟巢。每次进入这里后鸟巢会有不同动画来反映鸟的成长，看完动画后切换场景直至下一个阶段，看完鸟儿成长的全部过程后解锁奖杯，全过程阶段可分为空巢（初次进入时）→鸟蛋→雏鸟→长出羽毛的雏鸟→成鸟，然后飞走，如果切换场景后发现阶段没有变化那就再切换一次场景。这个奖杯和房间中的望远镜毫无关系，不要被奖杯说明误导了。



んがぐぐ

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中抛出花生（ピ - ナッツ）并顺利吃到

获得方法 道具栏里装备花生，按装备对应位置的〇或□掷出后，对准花生的落点处按住↑键，在花生落下时恰好接住即可。花生在逆城天井水脉入口附近（对应正城梦魇的位置）进出房间切换场景可以无限拿取。

流麗なる操作

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中获得真空剑（ヴァルマンウェ）

获得方法 强力伤害、超高攻速、判定强力（头上和脚下都可以打倒）加上可以边走边攻击让其成了整个游戏的最强武器，因为颇低的掉率也是当年所有《月下夜想曲》玩家梦寐以求的武器。掉落怪物为逆城禁书保管库中那种飞来飞去的鬼头（キュウ），建议入手了稀有物品掉率提高的戒指（レアリング、使用五倍跳不落地连顶藏书库主人的椅子 16 次或击破逆城黑魔术研究所的 BOSS 后获得）配合 +20 幸运的戒指（ラピス · ラスリ，幸运名字 X-X!V''Q 开场自带）之后再去刷。



斧は奥の手

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中变成斧骑士

获得方法 需要装备防具“アックスア - マ - のよろい”，最简单的获取方式是通关后使用名字“AXEARMOR”开始游戏，之后阿鲁卡多身上会自带一件，另外利用五倍跳顶起藏书库之主的椅子累计 64 次也能获得。

湯水のごとく

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中使用宝石剑（ジュエルソ - ド）制造金钱

获得方法 宝石剑的获取途径有两种，一是正城入口水池房间处的大石头，将两侧的石头打碎后，变成狼从左边进入，在中途变成蝙蝠从右边出来即可开启房间左下角的隐藏房间，房间中可以获得一把宝石剑，此外正城地下墓地的怪物ディスクア - マ - 也会掉落。装备宝石剑后按↓↘→ + □ / 〇发动必杀洒出金钱即可。





▶这里变狼从左边进入，之后变蝙蝠从右边出来可开启隐藏房间

トラキュラ ...？！

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中集齐一套阿鲁卡特（アルカ - ト、高仿阿鲁卡多）装备

获得方法 在正城大理石廊下的大时钟房间，使用怀表副武器打开右边的雕像，之后便可找到阿鲁卡特（アルカ - ト）三件套，虽然数值很差但是全部装备上能 +50 幸运。

死者の夜明け

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中将所有种类的晓月战士至少召唤过一次

获得方法 召唤黎明战士的武器“晓月之剑（あかつきの剑）”位置在逆城最下部，对应正城最上部获取魔导器飞翔石偏上一点的位置，打碎墙壁后获得。装备后按↓↘→ + □ / 〇发动必杀即可召唤随机的晓月战士，晓月战士全部共 5 种，分别是长刀战士、弓兵、操箭巫师、女巫以及晓月军团，全部至少召唤过一次后解锁奖杯（个人感觉女巫出现概率最低，玩家需要耐心反复召唤）。

万色の梦

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中装备漆黑披风（しっこくのマント）并自定义其色彩

获得方法 注：日版奖杯说明有误，并不需要玩家装备漆黑披风，实际上只需花费 30000 元从藏书库主人处购买披风オ - ダ - メイド后，在系统设定里自定义其颜色即可。

身长アップ

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中装备秘密之靴（シ - クレットブ - ツ）增加阿鲁卡多的身高

获得方法 秘密之靴的位置在正城地下水脉的大瀑布处，装备后可以让阿鲁卡多的绘图提高 1 个像素。



▶从大瀑布后连续利用五倍跳至此处

モ - モ - ブレ - ド

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中使用盾杖（シ - ルドロッド）或蕾姆利亚之剑（レムリアソ - ド）召唤奶牛



▲获取晓月之剑的位置

TIPS 《月下夜想曲》中共5处需要特殊方法打开的隐藏房间，其中恶魔城入口处和大理石廊下大时钟房间的隐藏房间参看前文奖杯攻略即可（大时钟房间左上角的石像在游戏中每隔1分钟开启或关闭，右上角石像需要使用怀表副武器可开启）。逆城对应位置的开启方法和正城相同，位置相反。

获得方法 盾杖的位置在正城斗技场（被一堆小怪守住），效果时和盾牌一起装备时同时按□＋○可以引出盾的魔力，逆城礼拜堂的怪物ル-ラ-ソ-ド Lv3 掉落レムリアソ-ド，效果和盾杖一样，レザ-シ-ルド最初获得的盾牌（持绿色盾的骷髅兵也会掉落），使用盾杖或レムリアソ-ド引发レザ-シ-ルド的魔力后即可召唤奶牛。

科学は爆发だ！

铜杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中购入デュプリケ-タ-

获得方法 デュプリケ-タ-效果为可无限使用消费道具，藏书库主人处 500000 元出售。本版本剑魔 BUG 被废后只能老老实实刷钱了，刷钱地点是正城斗技场获得盾杖的那个房间，最里面的蜡烛固定掉落 1000 元（前面的骷髅也有几率掉落 400 元），反复进出房间刷 1 个半到 2 个小时左右即可。

魔の力

银杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中将阿鲁卡多的必杀技至少全部使用过一次。

获得方法 全部必杀技总共 8 种，如下：

必杀技名	出招方法	补充
サモンスピリット	←→↑↓+□/○	-
ダ-クメタモルフォ-ゼ	←↘↑↗→+□/○	-
ヘルファイア	↑↓↘→+□/○	←→键为亚空间移动，按住↑键会变成放出黑洞，按住↓键取消
テトラスピリット	↑蓄力↗→↘↓+□/○	-
ソウルスチ-ル	←→↘↓／←→+□/○	-
ウイングスマッシュ	×+↑↘←↗↓↘→+×	变身为蝙蝠时发动
アクセルチャ-ジ	↓↘→+□/○	变身为狼时发动
百なる一の剑	↓↘→↗↑蓄力↓+□/○	只能在召唤剑魔时发动

不需要购买藏书库主人处的必杀书，只要使用过一次后出招指令就会在必杀技列表中出现。

▶用来刷钱的房间



ヴァンパイアの力

银杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中获得全部变身系的魔导器及其强化版本

获得方法 全变身系列魔导器及强化版本如下，具体位置可以参看前文的大地图。除了变毒雾的ガスクラウド之外都在正城，在探索全地图的过程中必然会找全的，无需太过担心。

魔导器	场所
ソウルオブバット	藏书库
ファイアオブバット	时计塔
エコ-オブバット	オルロックの间
クレイジ-エコ-	天井水脉
ソウルオブウルフ	崖侧外壁
パワ-オブウルフ	恶魔城入口
スキルオブウルフ	炼金研究栋
ミスト	斗技场
パワ-オブミスト	恶魔城最上部
ガスクラウド	空中墓地

完璧すぎる地图

金杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中将地图完成率达到 200.6%

获得方法 200.6% 是使用阿鲁卡多正常游戏，不使用任何出城 BUG 的情况下能够达成的最大完成率，房间数量应该是 1890 个，如果发现有差请大家仔细对照自己



的完成度与前文提供的完整大地图即可。要注意，地下水脉有几处需要五倍跳触顶的瞬间变狼，然后马上按方块让狼叫一声才能填满。此外有些地方人到了位置但是对应的地图块没点亮，这时不要着急，等玩家离开这个场景时就自动填满变亮了。

アックスナイトからゾンビまで

银杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中打倒藏书库之主图鉴上的全部敌人（无法发现敌人除外）

获得方法 由于奖杯说明里的“无法发现敌人除外”十分暧昧，指代不明（可能是指有些敌人可以被攻击有掉落，但是无法被收录进图鉴中，比如正城礼拜堂的铁球），因此保险起见，还是建议大家尽力收全敌人图鉴。游戏中遇到的任何敌人只要对其攻击过一次之后就能将之登录到图鉴上，但是因为有一种敌人泥人（マッドマン）只会在和正城藏书库 BOSS レッサ-デ-モン战斗时被其召唤出来，只此一家别无分店（在逆城作为小怪出现的レッサ-デ-モン是不会召唤出泥人的），因此在正城藏书库和レッサ-デ-モン战斗时一定要等其至少召唤一只泥人并击杀后再将之打倒。另外有可能错过的就是正城最上部的里希特了，即使装备了神圣眼镜后也要保证至少先攻击其一次后再打掉他背后的魔法球。其他就没有什么要注意的了，各种敌人在地图探索的流程中都会遭遇到，没有什么躲得太隐蔽的敌人。至于最后逆城中心部的沙夫特和德古拉第二形态，和其战斗时会自动登录图鉴，不用担心（如果在和德古拉战的时候使用マジカルチケット返回藏书库主人处时就能在图鉴上看到沙夫特和德古拉第二形态了）。

ドラキュラが始めたことに終止符を

银杯

解锁条件 在《恶魔城 X 月下夜想曲》中打倒魔神加拉莫斯（ガラモス）

获得方法 逆城天空墓地的 BOSS，也是本游戏中的最强敌人，HP 高达 12000，不过有真空剑或是盾杖＋阿鲁卡多之盾的话依然很简单就是了。想要正常挑战的话可以考虑装备逆城天空墓地隐藏房间中获得的雷吸头环来应战。顺便一提，这家伙是“《恶魔城》系列”的番外篇 FC 游戏《我是德古拉君》的 BOSS，本作致敬旧作的彩蛋之一。



TIPS 另外三处特殊隐藏房间分别在时计塔、恶魔城最上部和焉道。时计塔有一处被锁的房间，需要击打该场景及之前一个场景中总共4个齿轮，每个齿轮都要打到发出特殊的“咔嚓”声为止，被锁的门才会打开（按照正城位置分别是左上2下、左下8下、右上14下、右下3下，不能多打，多打一下就要重新计算，逆城就全部反过来），恶魔城最上部在飞过那条很长的断裂楼梯后，打击门上的墙可以开启进入上方隐藏房间的楼梯。而焉道的隐藏房间在BOSS战之后的一个区域，右上角一处特殊机关需要召唤使魔子恶魔才能打开。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES





对应游戏版本：1.02
通关时间：2 小时
白金时间：2 小时

文 仲夏 美编 NINA

本作最早是独立工作室 Brain&Brain 在手机平台和 Steam 平台上推出的小游戏，而后移植 PS4/PSV 平台上，故事讲述了三个大胡子的人（胡德）拾取到一个地图后开始的冒险故事。值得一提的是，Brain&Brain 的成员只有两人而且是一对夫妻，本作取材于他们平日旅行和农耕时的经历。

因为本就是一个小游戏，所以本作白金难度非常非常低，正常而言仅需 2 小时，手脚快的话 1 小时也能完成。PS4 和 PSV 的存档共通和支持 Cross Buy，买一份游戏可以在双平台上随意游玩，但要注意双平台只有一组奖杯。而本月（2018 年 11 月）的港服会免中恰好就有本作，当各位读者拿到这本杂志时应该已经开放下载了。虽然有自带中文译名，但在商店需要输入英文标题才能搜得到。游戏自带中文且翻译质量上乘，阅读时非常流畅，美中不足的是奖杯列表完全没有翻译，但奖杯描述都是游戏中的台词，对奖杯的获得没有什么太大的帮助，所以也还无伤大雅。极力推荐给喜欢收集奖杯的玩家，即便对奖杯无感的玩家也可以尝试下，相信舒心的音乐和小清新式的简笔画风能给你带来不一样的感受。



Copyright © 2018 Brain&Brain LLC. All rights reserved.

PS4 / PSV		
大男的荒海历险		Brain&Brain
Burly Men At Sea		文字冒险 / 中文版
2018 年 6 月 18 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 119 港币		

奖杯总数	25	铜杯	4	银杯	14	金杯	6	白金	1

白金指南

本作所有奖杯都是流程杯，只要尝试过所有选项，走完所有流程就可以白金。但是因为没有即时存档 / 读档系统，所以每次都需要从头再来，每条路线从头到尾大约 10 分钟左右。结局奖杯只有两个，分别是“Well Met…”和“…Bearded Travelers”，一定会解锁所以不用担心会错过。而一旦解锁这两个奖杯后就没有再看结局的必要了，虽然同样的路线第一次走和第二次走中途的对话会有差异，但结局对话中没有任何新内容，玩家可以直接在菜单处（按 OPTIOS 打开）选择“回到村庄”，直接回到开头可以节省大量时间。但是如此一来在咖啡店老头处会没有通关记录，但并不妨碍奖杯的获得。以下是所有的路线，从被鲸鱼吞入拿起火把后开始产生分歧，每一次不同的选择都会有一个奖杯，总共有 12 个结局，路线描述中省去了大部分剧情只保留做抉择的部分。

1. 拿起火把后和妖精对话→不点树木直接上船→遇到怪物并将他的嘴撑开。

2. 拿起火把后和妖精对话→不点树木直接上船→遇到怪物并将他的嘴合上。

3. 拿起火把后和妖精对话→点掉树木后被丢出去→遇到人鱼合上水幕后船沉没。

4. 拿起火把后和妖精对话→点掉树木后被丢出去→遇到人鱼打开水幕后跳下海。

5. 拿起火把后往左走进喉咙被喷出→把海怪的触手绑起来→乘上木筏走人。

6. 拿起火把后往左走进喉咙被喷

出→把海怪的触手绑起来→不乘木筏再见一次瀑布老人。

7. 拿起火把后往左走进喉咙被喷出→三人被海怪拽下海→不打破泡泡浮上水面。

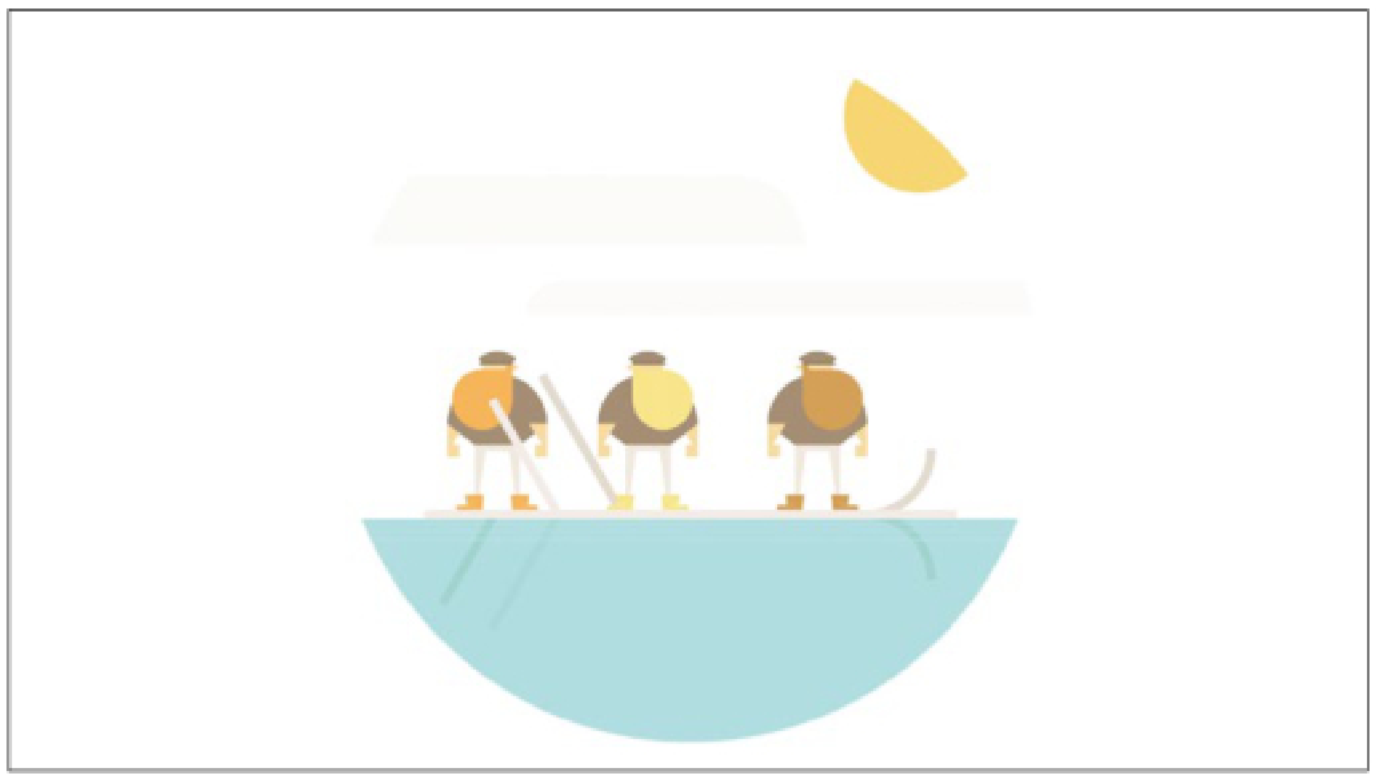
8. 拿起火把后往左走进喉咙被喷出→三人被海怪拽下海→打破泡泡沉入海底。

9. 拿起火把后往左走套上木桶后被喷出→赢下比试→逃离漩涡。

10. 拿起火把后往左走套上木桶后被喷出→赢下比试→坠入旋涡。

11. 拿起火把后往左走套上木桶后被喷出→输掉比赛→进入右边的洞穴。

12. 拿起火把后往左走套上木桶后被喷出→输掉比赛→进入左边的洞穴。



奖杯列表

Ye've Done it ! （白金）

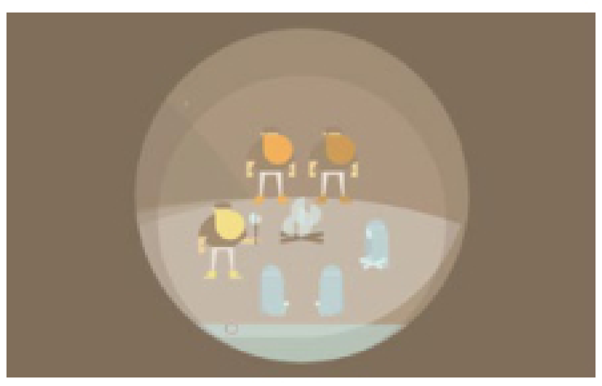
解锁条件 “终有一天，你会到达故事的终点，”她又接着说“但此后还有其他路线等着你们踏寻”。

获得方法 解锁其他所有奖杯。

Great Barnacled One （铜杯）

解锁条件 被鲸鱼吞入黑暗之中，但男人们毫发无伤。

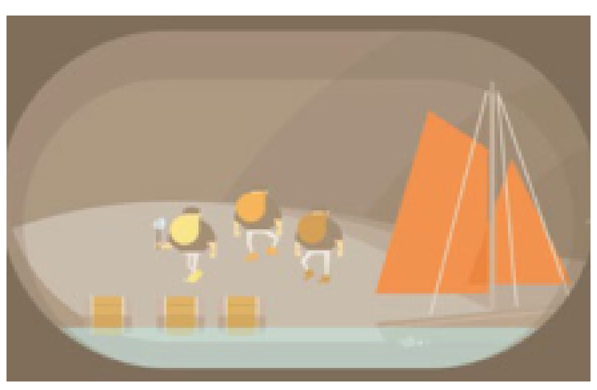
获得方法 开始时被鲸鱼吞入后解锁。



Wooden Trousers （铜杯）

解锁条件 “耶，飞起来了”沉稳的胡德说。

获得方法 拿起火把后往左走，进入鲸鱼的喉咙前先点击船只左边的木桶，被喷出后解锁。



Fountain of the Faithless （铜杯）

解锁条件 “只要给我一片水，我就能告诉你我有多能浮！”。

获得方法 拿起火把后往左走，拉动鲸鱼的咽喉被喷出，随后解锁。

The Path of Waiting （铜杯）

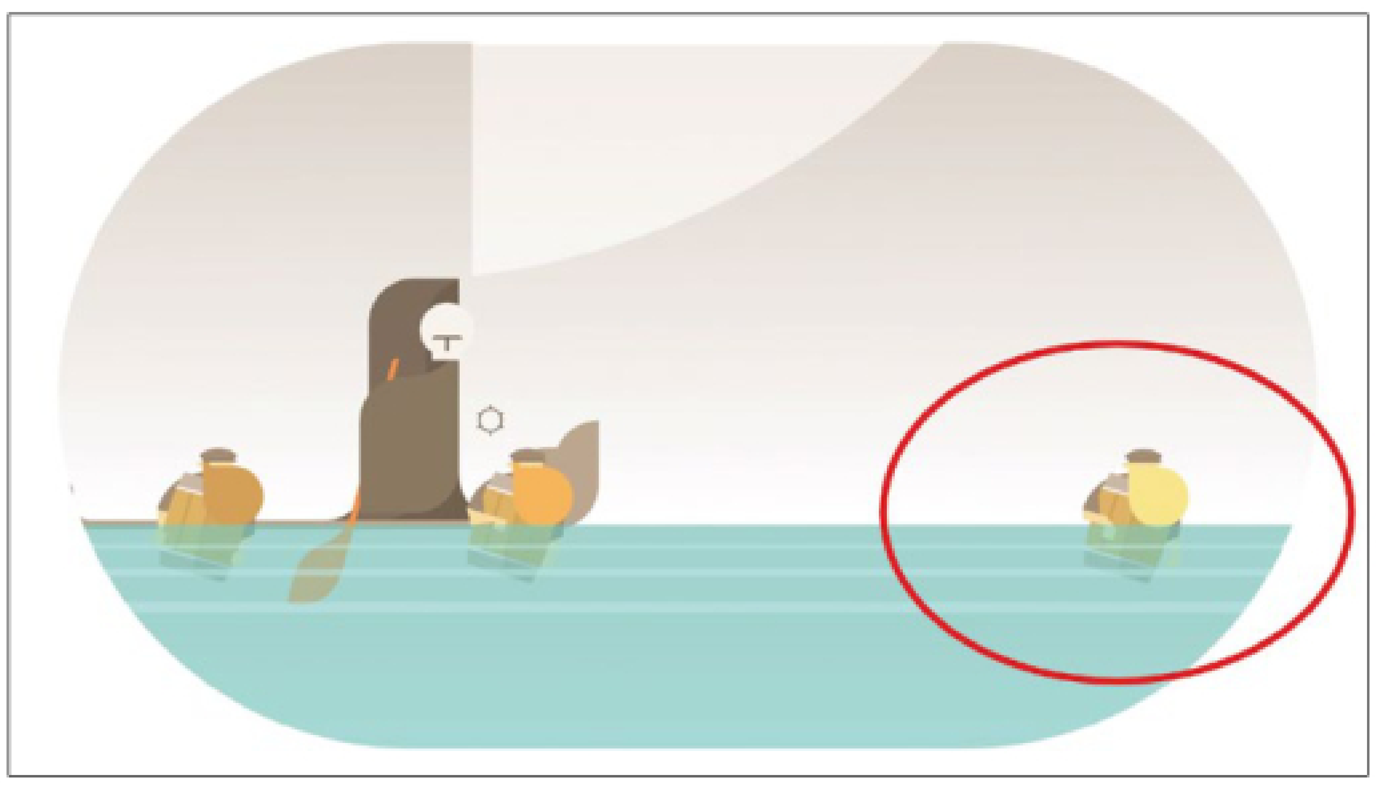
解锁条件 “时间在沉思伟大事物时流逝得非常快”。

获得方法 拿起火把后再次和妖精对话，随后解锁。

The Long Way （银杯）

解锁条件 “对于你的晋升我很抱歉”沉稳的胡德说

获得方法 在与戴面具的人的比试中获胜。把光标放在戴面具的人身上并不断点击可以减慢他的速度，等三个人全部超过戴面具的人后剧情推进，随后奖杯解锁。



▲注意跑在最前面的胡德。

Complimentary Trip to the Afterlife （银杯）

解锁条件 “你是不是应该再高兴点，你赢了我们所有人？”沉稳的胡德说

获得方法 在与戴面具的人的比试中落败。把光标放在胡德们身上并不断点击可以减慢他们的速度，等三个人全部被戴面具的人超过后剧情推进（重点留意游在最前面黄色胡子的急性子的胡德），随后奖杯解锁。

A Bargain to Make （金杯）

解锁条件 “就是现在，我们出发！”勇敢的胡德仿佛如领导者一般说着。

获得方法 遇到海怪后对不停拍打的触手长按圆圈键，重复两次剧情推进后解锁。

Vengeance Satisfied （银杯）

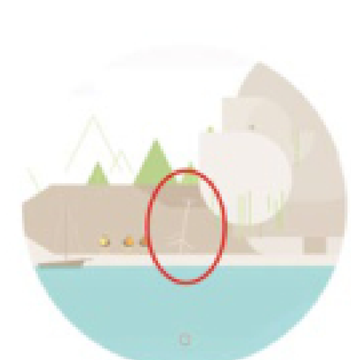
解锁条件 那只生物将一行人越拖越深，最后厌恶地把他们丢在一旁。

获得方法 先在海怪头顶站着别动，等到有一人被抓住后对触手按圆圈键放开，重复三次所有人被拖入海底后解锁。

QUITE GOOD AT FLOWERS （银杯）

解锁条件 “快，趁我们还有机会！”勇敢的胡德悄悄说着，然后带领大家上了船。

获得方法 遇到巨石怪送的“花（树干）”后点一下树干，然后上船离开小岛，随后奖杯解锁。



▶点击红色圆圈处的树干。

QUITE GOOD AT THROWING （银杯）

解锁条件 “好主意！”沉稳的胡德打断他的话。“示范一下如何？”

获得方法 遇到巨石怪送的“花（树干）”后不点树干，被丢出去后奖杯解锁。

Getting Your Beards Wet （银杯）

解锁条件 在光球的引导下，男人们来到了洞穴外部

获得方法 在比试中输给戴面具的人后会见到一团光球，在它的指引下按住 L2 往右走，再按住 R2 进入左边的洞穴，剧情推进后解锁。



The Back Door （银杯）

解锁条件 追随着月光，男人们三步并作两步走地步入黑暗。

获得方法 在比试中输给戴面具的人后会见到一团光球，在它的指引下按住 L2 往右走，再按住 L2 进入右边的洞穴，剧情推进后解锁。

Into the Deepening Darkness （银杯）

解锁条件 男人们飞快地划水，但还是敌不过逐渐扩大的漩涡

获得方法 在比试中胜过戴面具的人后会被卷入旋涡，沉入旋涡底部即可解锁。可以什么都不做等三个人自动下沉，或者按住 R2 加速下沉。

Out of the Deepening Darkness （银杯）

解锁条件 遇到了旋涡，然后男人们再一次得救于木桶。

获得方法 在比试中胜过戴面具的人后会被卷入旋涡，按住 L2 浮出水面即可解锁。

Begone! （金杯）

解锁条件 男人们划着木筏，经过了一个又一个小岛，直到夜幕降临。

获得方法 在瀑布从老人处得到了木筏后，乘上木筏离开后解锁。

Thus is Thy Fate Sealed
金杯

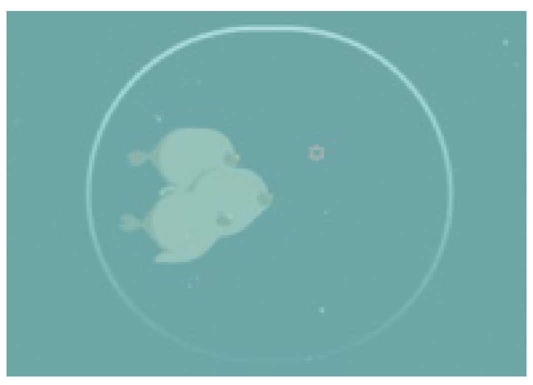
解锁条件 随着一阵轰隆声，小岛带着岛上所有人慢慢地沉入海底。

获得方法 在瀑布从老人处得到了木筏后，再次按住 L2 与老人对话从而解锁。

Nice Day
金杯

解锁条件 浮出水面后，他们发现自己再次变回了人类，此时此刻在月光的照耀下，他们快乐的打起了水仗。

获得方法 沉入海底接受海豹的法术后，按住 R2 上浮至海面，登上岩石后奖杯解锁。虽然海豹们的忠告是“三个人不要分开行动”，实际上指的是别让泡泡破裂，或上浮得太快则会因为三人分太开，从而导致泡泡破裂。泡泡具体还有多少就要破裂，可以通过观察泡泡上方的边线得知，一旦开始出现线两端对不上的情况便要赶紧松开 R2。推荐上浮过程中按住 R2 大概 2-3 秒后松开，等泡泡恢复原样（即三个人重新聚在一起）后继续按住 R2，重复 7-8 次左右后浮上水面变回人类。



▶不要让泡泡破裂。

In Need of Assistance
银杯

解锁条件 男人们无视警告，海豹告诉他们知道法术消失前不能分开行动，否则将再次变回人类。

获得方法 沉入海底接受海豹的法术后，一直按住 R2 不放直至泡泡破裂，随后奖杯解锁。

Poor Beastie
银杯

解锁条件 一声刺耳的尖哮声中，那只生物又消失在深渊中。

获得方法 被巨石怪丢出去后会见到怪兽，按住 R2 将它的嘴撑开后奖杯解锁。

Foiled by the Tree
银杯

解锁条件 巨大的下颚咬断了破烂的树枝，把男人们弹向黑暗之中。

获得方法 被巨石怪丢出去后会见到怪兽，按住 L2 将它的嘴闭上后奖杯解锁。

She's a Goner
银杯

解锁条件 男人们紧抓住木桶，看着自己心爱的船沉到海底。

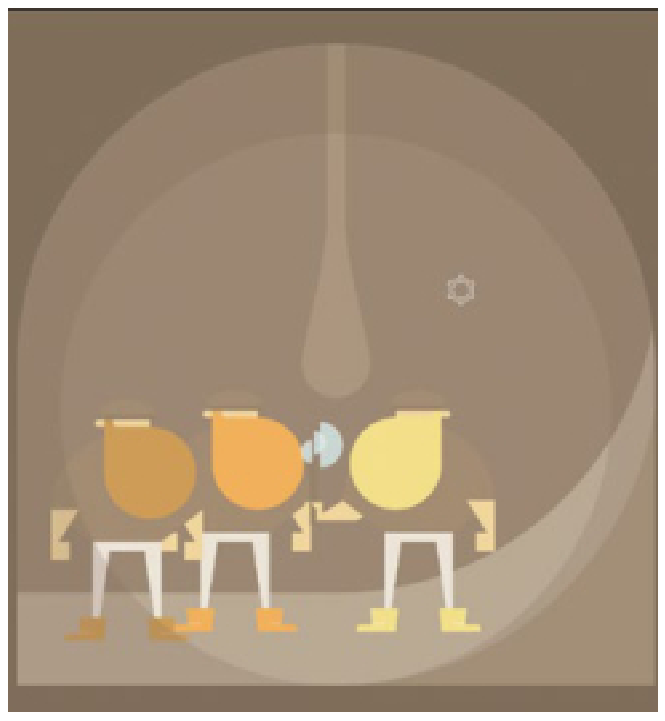
获得方法 点掉树木后上船前进会见到人鱼，按住 L2 直至剧情推动，船沉没后解锁。



Womenfolk in the Water
银杯

解锁条件 发现黑暗的水中空无一物，三人很快就为自己的行动后悔。

获得方法 点掉树木后上船前进会见到人鱼，按住 R2 直至剧情推动，三人跳下海中解锁。



Well Met...
金杯

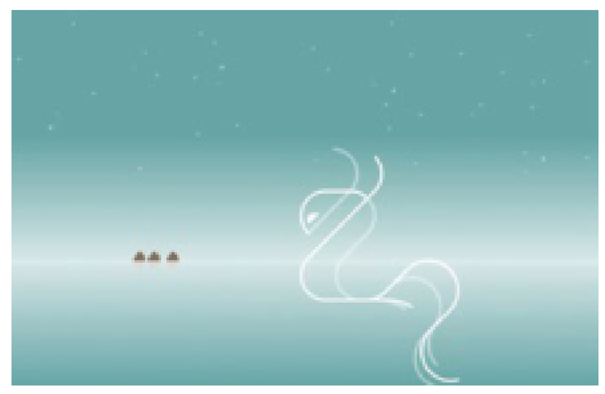
解锁条件 “额，你好”急性子的胡德说。

获得方法 结局奖杯之一，回到村子与咖啡屋老人对话后解锁。

...Bearded Travelers
金杯

解锁条件 水下的荒谬言语只会徒增男人们的疑惑。

获得方法 结局奖杯之一，在海底见到神明与之对话后解锁。



■感兴趣的玩家不妨尝试一下这个彩蛋。



游朝 2018 忆日

农历 十月

从1970年代

11月

(下旬)

到1980年代

November

节气 小雪（11月22日） | 从 11 月 16 日至 11 月 30 日

不知不觉，我们也在一年时间里为大家回顾了 1970 年代至 1980 年代的游戏历史时刻，不过限于版面规模，在栏目当中能够提及的内容，也只是游戏界过往当中的冰山一角，想要更详尽了解游戏圈子过往辉煌的玩家，还请多多关注我们的《怀旧玩家》专辑，当大家看到这期栏目的时候，《怀旧玩家》第二辑也已经上市了哦。

与此同时，在去年 12 月开张的本栏目，也会在这一期完结后，正式进入 1990 年 ~1999 年期间的游戏历史回顾，这也是属于许多 80 后玩家们开始接触电子游戏的黄金时期，相信会有不少我们日后提到的作品，能够引起大家的回忆和共鸣。



▲四位雅达利的关键人物正在和一台《乓》街机合影，其中最右边的就是年轻时的 Allan Alcorn。

朝向

北美

1972 年 11 月 29 日，这是游戏史上值得纪念的一天，雅达利推出了他们的第一款街机游戏，名字大家应该都很熟，那就是《乓》(Pong)。这款作品是由工程领域和电脑科学领域的先驱 Allan Alcorn 所创造，而在他创造了《乓》的三年后，Allan 拍板雇用了当年只有 18 岁，还是一副嬉皮士模样的史蒂夫 · 乔布斯，让其得以进入到电子产品行业当中。

经典

自 1978 年《太空侵略者》诞生以来，这款由 Taito 开发的作品不但在日本地区颇为流行，在欧美地区也成为了现象级的作品，甚至可以说是成为了一代人心目中“游戏”的代名词。

不过在欧美地区，当时间进入到 1979 年 11 月时，终于有一款“国货”靠着不俗的素质，压过了《太空侵略者》的风头，那就是由雅达利推出的《爆破彗星》（Asteroids）。

有接触过其他化石级老游戏的玩家在第一眼看到《爆破彗星》时会觉得很眼熟，原因也很简单，这款作品的灵感来源是最早期的游戏之一《太空战争！》（Spacewar!）和从前者身上衍生出的《Computer Space》，所以内核仍然是驾驶太空飞船。

不过和强调对抗的《太空战争！》不太一样，《爆破彗星》更接近于《Computer Space》，玩家需要对抗的是电脑操纵的敌人，不过同时玩家还得和作为游戏标题的“Asteroids”——也就是“小行星”进行对抗。游戏的目标是让玩家操纵飞船打碎小行星，但其碎裂之后会变成几块更小的行星碎片，比原本的小行星更难击中，不过打碎后的得分也会更高。

《爆破彗星》推出后立刻在美国本土风行，卖出了超过 7 万台街机，让雅达利获得了 1.5 亿美元左右的收入，并且又靠着随后的投币收益赚了 5 个亿，这游戏一度火得让某些街机厅被迫强行把筐体里的投币箱改得更大，以容纳玩家们投入的大量硬币。

▶《爆破彗星》的实际游戏画面，图中央的那个小三角就是玩家操纵的飞船。



创新

说起掌上便携游戏机，多数玩家能够想起来的应该还是 Game Boy 这台掀起了掌机热潮的设备，它也的确是任天堂推出的硬件当中最成功的一款。但实际上它是属于第四世代的家用机硬件，而在其诞生之前，除了在主机领域各种斗法，也有不少厂商早早地就把眼光放在了掌机领域当中。就连任天堂自己，都还推出过 Game & Watch 这个经典的掌机系列。

但早期的掌机存在一个普遍问题，就是游戏本身是被集成到设备当中，无法更换，当年我国曾经大量流行过的《俄罗斯方块》山寨掌机，就是此类产物。那么能够更换卡带的掌机是从什么时候开始诞生的？

这个时间点可能比大家想象的还要早，在 1979 年的 11 月，以生产桌面游戏闻名的 Milton Bradley 推出了 Microvision，第一款支持卡带更换的掌机。按今天的眼光来看，这台掌机有着很大的问题，例如它的结构非常类似于遥控器，而且屏幕尺寸非常小，按键结构也相当简陋。

不过要说 Microvision 最大的问题，也是当年很多在游戏领域试水的厂商身上都存在的问题：缺乏游戏支持。作为一款能够更换卡带的掌机，Microvision 却总共只推出了 12 款游戏，除了游戏机自带的《打砖块》，第一年只有另外三款游戏可以用于更换，往后推出游戏的速度也非常缓慢。所以虽然这台掌机在第一年的时候创造了 1500 万美元的利润，但很快就因为后劲不济，在 1981 年正式停止生产。



◀虽然早年的掌机都缺乏人体工学设计，但 Microvision 也算是特别不讲究的一个，看上去更像是台手机。

GAME ARMORY 游戏兵工厂

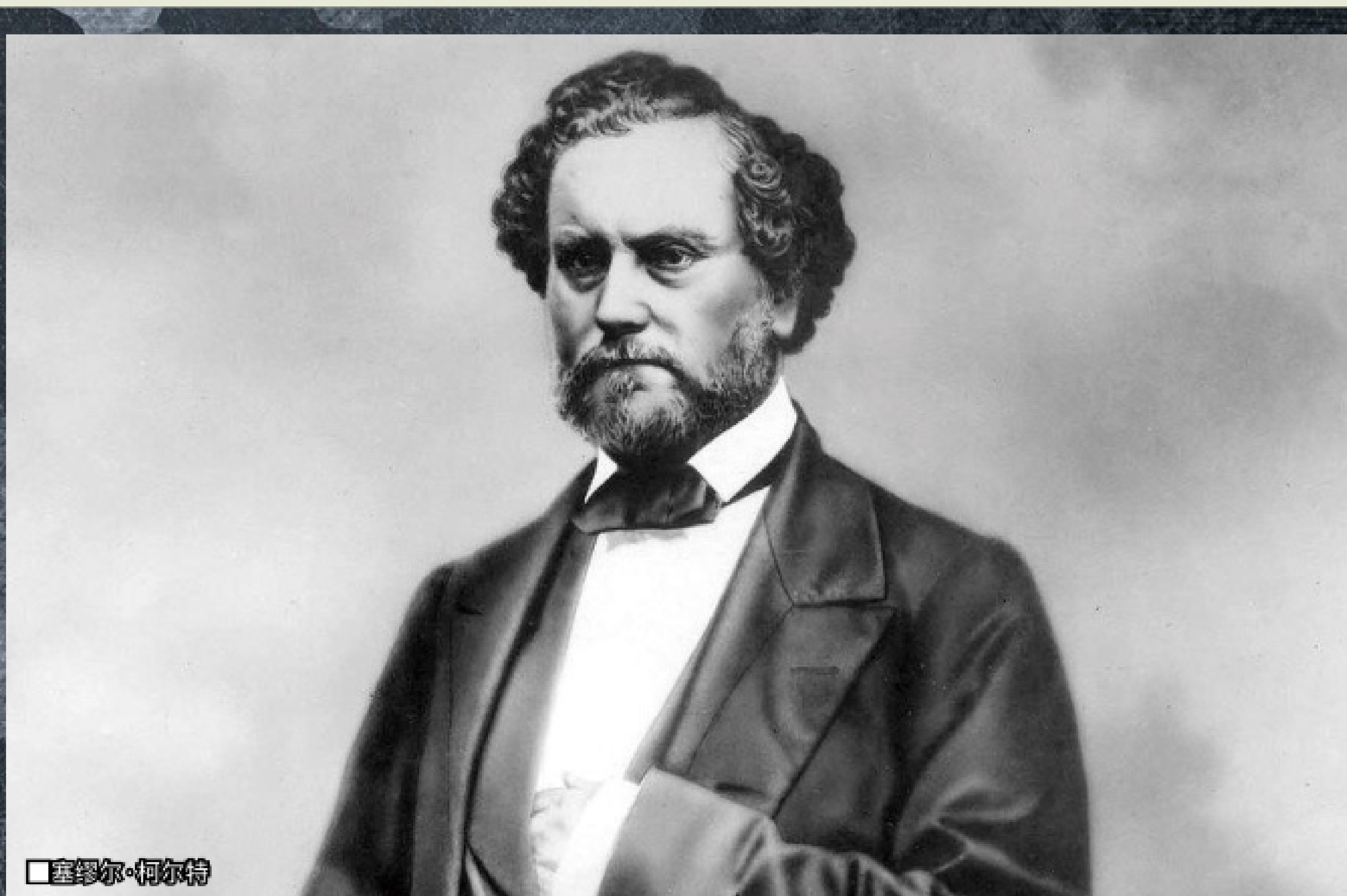
文 Kissingrose 美编 雷普利

大家好，“游戏兵工厂”栏目又和大家见面了。看到本期杂志的时候，想必各位读者朋友都已玩到年度大作《荒野大救赎 II》，此刻都在美国西部纵情驰骋吧。那么本期“游戏兵工厂”为大家带来的，正是游戏中的一种武器，当年在美国西部红极一时、人见人爱的一把手枪——柯尔特 SAA 转轮手枪（以下简称 SAA）。不用问，大家对这个名字肯定是耳熟能详了，那么接下来，我们就一起来了解一下这种赫赫有名的手枪，以及它在游戏中的表现。

■和平制造者 Colt SAA

塞缪尔·柯尔特

“当人们对彼此都不是太满意时，我制作的武器就是最好的和平制造者。”
——塞缪尔·柯尔特



■塞缪尔·柯尔特

以上就是柯尔特公司创始人塞缪尔·柯尔特本人对自己公司武器的评价。其事迹曾被改编成电影的前美国海军海豹突击队狙击手克里斯·凯尔，也在自己的遗作《十把枪》里的其中一个章节开头引用了这句话，而这一章节，介绍的武器也正是本期专栏的主角——SAA 手枪。

塞缪尔·柯尔特于 1814 年 7 月 19 日诞生于美国康涅狄格州首府哈特福德市，他的父亲克里斯托弗·柯尔特是一名纺织工厂的老板，外祖父约翰·卡德维尔则是一名军官，塞缪尔年幼时的一件心爱玩具，便是外祖父佩戴的燧发手枪。塞缪尔 16 岁那年，由于他在寄宿学校里用焰火捉弄同学时不慎引发了火灾，被父亲送到一艘名叫“科尔沃”的帆船上当水手。机缘巧合，塞缪尔在船上受到水手们使用的各种绞盘的启发，设计出了通过压下击锤使弹巢旋转的转轮手枪设计。两年后，塞缪尔回到美国，便着手将他的设计变为现实。他先是雇佣枪匠来制作他设计的手枪，然后一边改进自己的设计一边申请专利。

塞缪尔的军火生意一开始并不顺利，虽然 1836 年起，他便开始销售自己设计的武器，但这些武器质量参差不齐，有的好用，有的则不那么如人意。因此他的公司“柯尔特专利武器制造公司”在 1843 年便破产了。但在 1844 年，事情出现了戏剧性的变化，16 名得克萨斯州的骑警依靠柯尔特公司生产的柯尔特帕特森转轮手枪击退了 80 多名科曼奇印第安人发起的进攻。柯尔特的大名一下子便传开了，虽然这种柯尔特帕特森手枪结构简单，使用的还是分装弹（即弹头、发射药等分开装填，而非现代轻武器将弹头和发射药装入弹壳后一同装填的方式。现代轻武器所使用的枪弹类型被称为定装弹），但由于转轮手枪的特性，它可以进行连续射击，比当时大多数只能打完一发子弹就得重新装填的手枪有更强的火力压制能力，因此帮助德州骑警创下了以少胜多的战绩。1847 年，德州骑警少尉塞缪尔·沃克找到塞缪尔·柯尔特，两人合作改进了手枪的设计，并以“沃克 - 柯尔特”的名义研发出新型的转轮手枪，这种新型手枪使用更大的 .44 口径弹药，弹巢里能装填六发子弹，故此转轮手枪得到了一个响亮的外号——“六连发（Six-Shooter）”。随后爆发的美墨战争及美国南北战争让塞缪尔·杰克逊发了财，他的公司转了个盆满钵满，直到 1862 年去世，塞缪尔·柯尔特已经成为了当时美国首屈一指的富豪。当然，塞缪尔·柯尔特赚到的并不仅仅是金钱，由于他的转轮手枪大获成功，以至于不少人以为是他发明了转轮枪，他的柯尔特公司也成为美国轻武器市场上的头把交椅；时至今日，该公司依旧是军火市场上的大鳄。

SAA 手枪的正式编号为柯尔特 M1873，是在塞缪尔·柯尔特去世后才研制生产的武器，也是柯尔特公司第一种使用定装弹的武器，因此其装填过程得到大大简化。这种 .45 口径的单动手枪威力大，操作简单；虽然是单动，但在熟练的枪手手里，这种武器的射速可以变得相当惊人。下面，我们来简单介绍一下 SAA 手枪。

SAA简介

SAA 的全称是 Colt Single Action Army，中文意思是柯尔特陆军型单动手枪，该枪是专为美国陆军打造的制式武器，从 1873 年起便在美国陆军服役，直到 1892 年被其他更新型的武器所替代。这种手枪除了被军队用作制式武器外，也深受民间人士喜爱——尽管这其中有一些人将 SAA 用来干杀人越货的非法勾当。从 1873 年起，至 1940 年，柯尔特公司一口气生产了 35 万余支 SAA 手枪，军队、警察和平民对这种手枪都赞不绝口，想必当年的西部牛仔中大概有一多半人都拥有一支 SAA 吧。本期的标题中“和平制造者（英文为 Peace Maker）”一

词，则是对这种产量惊人的手枪最好的评价：在当时，假如有人发生争执，那么只要其中一方或双方都掏出SAA，这场争执就会很快平息。这是因为，要么大家看到名震八方的SAA立刻心（被）平（吓）气（住）和（了），要么来一场痛快的枪战，互相取了对方的性命，也就没人能再继续争执了……

SAA手枪是一种结构十分简单的转轮手枪，其外形也很简洁，和今天的各种转轮手枪相比，它显得古朴而特别。

还是来看图说话，我们现在看到的就是SAA手枪左右两侧的造型。从上面一张不完全分解状态的图片不难看出，SAA手枪的结构确实很简单，似乎只有寥寥几个部件；实际上，即便进行完全分解，整枪也仅仅由五十多个零件组成。整枪最主要的部件，无疑是枪管和枪身了：枪管的重要性毋庸置疑，毕竟是整支枪用来吃饭的的家伙。底把部分则容纳着击锤和扳机，压下击锤，弹巢便会转动一格，使膛室中的子弹对准枪管；扣动扳机，击锤松开并弹回初始位置，击发弹药的底火，将弹头射出。由于是单动手枪，扣动扳机后击锤只会进行复位的动作，因此若想继续射击，就必须手动将击锤再次压下。

当全部六发子弹打完后，必须使用退壳杆将弹壳退出（如果有子弹未击发或哑火，也采用同样的操作）。退壳杆部件由一根带有手柄的金属杆及一根弹簧组成，安装在枪管下凸耳中。SAA与大部分现代转轮手枪不同，它的弹巢并不能向一侧甩出，因此只能通过添加退壳杆的方式将弹壳或未射出的子弹退出。退壳杆安装在枪管下方的凸耳中，这一点与大部分现代转轮手枪相同。



■不完全分解状态的SAA手枪。


■SAA手枪另一侧的样子，红圈处为装弹口的位置，口盖已盖上。

由于SAA的弹巢为固定在枪身上旋转，因此为了装填方便，手枪在右侧的弹壳限位器上开了个口子，并装上可开闭的口盖，即上面一张图红圈中的位置；也正因为这个口子开在一侧，使得枪管下凸耳的位置也向右偏，形成了独特的枪身造型。

在装填SAA时，需要用左手持枪，右手打开装弹口盖，将子弹挨个塞入弹巢的膛室中。当年美国西部的牛仔们实际上多数时候只在弹巢中装填五发子弹，他们在装弹时首先会将击锤压到行程的一半位置，即进入半击发状态，此时即使扣动扳机，击锤也不会松开弹回；然后跳过一个未装弹的膛室，用手将弹巢转动，使下一个膛室对准装弹口，将子弹装入，转到再下一个膛室。当装填好第五个膛室时则不再转动弹巢，改为将击锤压到击发位置，这样之前空出的一个膛室刚好转到对准枪管的位置；此时用力握住击锤，同时扣动扳机，让击锤慢慢回到初始位置，这样就完成了装填。这么麻烦的步骤，其用意究竟又如何呢？原来，这是出于安全的考虑。因为SAA是一种单动手枪，扳机行程非常短，扣动扳机所需要的力度也非常轻；同时，SAA并未安装任何的保险装置，一旦发生掉落或其他的意外，很容易造成枪支走火。因此，上面描述的复杂操作，实际上就是当年那些牛仔们发明的“土保险”。除了这种土保险，牛仔们最厉害的发明还是一种被称为“Fanning”的射击技术，这种技术我们可以在各种西部片中看到，熟练的射手们可以一边快速地扣动扳机，同时用另一只手快速地将击锤拍击到待击位置，从而将单动的SAA手枪变成一只“人力半自动”手枪。

转轮手枪简介

相信有些朋友会感到奇怪，为什么本文通篇使用的名词是“转轮手枪”，而不是更通俗、更常见的“左轮手枪”。这是因为，“左轮手枪”只是“转轮手枪”中的一个类别，但这个类别下产品阵容特别庞大，占到整个转轮手枪中的绝大部分，因此人们习惯性用“左轮手枪”作为统称。

使用转轮作为供弹装置的历史可以追溯到16世纪末的德国，当时人们研制的一种火绳枪即使用转轮供弹，这种枪的转轮上有八个膛室。尽管这一发明可算得上划时代，但由于火绳枪还是弹药分装的前装枪，转轮的旋转也需要手动操作，因此这一设计并未流行起来。直到1836年，塞缪尔·柯尔特的设计才让转轮枪重新回到了历史舞台。

早期的转轮手枪多为固定式转轮，即转轮只能在枪身中转动，不能甩出或轻易取出，这种转轮手枪在英语里被称为“Fixed Cylinder”，SAA便属于这一类型。固定式转轮的优势在于，膛室和枪管之间的气密性可以做得更好，使得射击时火药燃气外泄减少，保证膛压，进而增加枪支的威力及射程；但其缺点也很明显——无法快速装弹，只能通过枪身尾部的装弹口逐发装填。而且由于装填位置的关系，还必须使用专门的姿势，否则还有可能误碰击锤导致走火。随着拥有金属制弹壳的定装弹的出现，摆出式（英语中称为“Swing out Cylinder”）、上开式（英语中称为“Tip up”）及下开式（英语中称为“Top break”）转轮手枪便应运而生。

摆出式就是我们习惯性称为“左轮手枪”的一类转轮手枪。这种手枪的转轮安装在枪身上一个其中一端能绕轴转动的支架上，当需要换弹时可从底把一侧甩出。由于大多数人的惯用手为右手，因此为了方便装填弹药，摆出式的转轮甩出方向均为枪身的左侧，“左轮”也因此而得名。这种设计的优势，在于装填效率高。当弹巢中的子弹全部击发后，将弹巢向左侧摆出，推动退壳杆退出弹壳，或将枪口朝上，使弹壳在重力作用下从膛室中滑出，再将子弹装入膛室即可。

由于整个弹巢都摆向一侧，所有膛室一览无余，因此装填起来特别简单，更别提这样的设计也便于使用快速装填器一次装完所有膛室。即使不使用快速装填器，人们也能轻松迅速地装完全部弹药；有些熟练的射手甚至还能一次装填两发子弹，更加节省时间。当然，使用这种设计的手枪，在射击时产生火药外泄也是不可避免的，不过反正手枪只是防身武器，在有效射程能把目标放倒就完成任务了。


■经典的左轮手枪——“痞子哈利”的史密斯-韦森Model 29。

上开式是一种十分特殊的结构，这种结构的手枪枪管可以绕轴向上翻转，这样就能将底把上的弹巢取下，进行退壳及装弹的操作。

这种史密斯-韦森Model 1是最早，大概也是惟一一个上开式设计的转轮手枪系列。从它的外形上可以看出，这种结构的缺点实在太明显了——转轮在换弹时显然很容



■史密斯-韦森 Model 1，需要注意的是，它的扳机造型很特别，与底把在扳机位置的突起形状类似，在待击时扳机会部分凸出，因此更像是按钮。

易掉落。平时打靶子玩还好，如果用于对付歹徒或者上战场杀敌，这样的设计就要命了。不过 Model 1 系列是一种袖珍型手枪，说是玩具都不过分，临时应急拿来防身还行，若是拿来执行公务……应该没人会这么疯狂吧。

下开式转轮手枪虽然不如摆出式结构那么流行，但历史上也有不少厂家推出过这类结构的手枪。所谓“下开式”，其实是相对于上开式来说的，就是枪管绕轴向底把的下方翻转，从效果上来说，就好像是把枪“掰断”一样。



◀在《战地1》中曾有过出场的韦布利Mk VI手枪，处于“掰开”的状态。请注意，它的退壳杆已经顶起，弹壳也被退出过半。

图中这支韦布利手枪就是一种著名的上开式手枪，而且整个韦布利 Mk 系列都是采用这种结构，风格高度统一。图上很好地展现了上开式手枪的特点：虽然弹巢也是固定在底把上旋转的，但由于底把可以被“掰开”，使得重新装填变得更加方便。同时，为了加快退壳速度，上开式手枪底把上的转轴与弹巢上的退壳杆通过部件进行联动，当射手“掰开”手枪时，退壳杆也会同时顶起，将弹壳或是未击发的子弹抛出膛室，实在是相当方便。但这种结构的缺点也显而易见——由于枪管向下翻转，使得枪身尾部必然断开，这样一来，枪身尾部的结构强度因为分段设计的原因而变得更加脆弱，无法发射威力较大的弹药。图中的韦布利手枪所使用的 .455 口径韦布利弹虽然口径较大，但弹壳长度仅为 19 毫米，相比 SAA 使用的 .45 口径柯尔特弹药长达 33 毫米的弹壳，可谓是相形见绌了，其威力缩水程度也可想而知。

除了这些量身定做的特殊结构外，转轮手枪的其他功能也与后来出现的半自动手枪差不多，诸如双动扳机、枪身保险、可以安装各种配件等等。不过，由于左轮手枪天生装弹量偏低，同时其构造也限制了射速，因此在半自动手枪出现后，转轮手枪就从军队的制式武器清单中消失了。但由于这种武器几乎不会卡壳，同时也操作简单，因此受到警察部门及射击爱好者的青睐。虽然近年来各国警方也逐渐使用半自动手枪彻底替代转轮手枪，但民间爱好者们对于转轮枪的热情有增无减，他们有的拿来收藏、有的拿来打猎、有的是为上靶场过过射击瘾，还有的纯粹喜欢听个响；故而各大转轮枪制造商依旧在不停推出产品，满足各种不同的需求。

SAA与游戏

由于年代的关系，SAA 在影视作品中，更多地出现在西部片里的。但在游戏界情况却有点不同，这种手枪在游戏界的首演，是 1998 年发售的恐怖生存类冒险游戏《生化危机 2》，使用者是克莱尔。而后 SAA 登陆的游戏中，大多也是现代背景的作品。不过总的说来，SAA 能够出现的游戏还是受到题材方面的限制，因此数量也不多，大概 20 个左右。

潜龙谍影3 食蛇者

Metal Gear Solid 3:Snake Eater

我们首先要看到的游戏是《潜龙谍影 3 食蛇者》，相信有不少玩家正是通过这部游戏认识了 SAA。左轮山猫除了是个好射手外，杂耍的把戏也玩得一流，身上佩戴的两支 SAA 都成了他表演的道具。游戏中总共出现过两种 SAA 手枪，第一种是食蛇者行动刚开始，左轮突然乱入大首领和伊娃接头地点时所使用的手枪。当时左轮听取了之前大首领的建议，把原本的配枪马卡洛夫 PM 换成了柯尔特 SAA。只不过爱卖弄的左轮忘了武器这东西实用性要重于美观性，掏出来一支刻满了精美花纹的工艺品，结果又被大首领嘲讽了一番。



■左轮山猫的工艺品

大概是要给自己找回点面子，左轮后来在《潜龙谍影 V》中担任教官时也摆了摆老资格，教育了一下使用雕花手枪的士兵。不过，他接受别人意见的能力还是很强的，再一次被大首领当作笑料后，他马上找来两支正常的 SAA 手枪佩戴在身上，从此之后，这种手枪就成为了他的象征，也成为了他代号的由来。可惜，在《潜龙谍影 4 爱国者之枪》中，这两支标志性的手枪未能继续登场，显得颇为遗憾。

游戏中的第二种 SAA，就是后来左轮所佩戴的型号。对游戏流程熟悉的朋友肯定还记得，当大首领在接受完审问后，就可以获得并使用这种手枪。这支 SAA 手枪有个非常厉害的功能，它所射出的子弹撞在物体表面会发生反射，这种不可思议的特性让玩家能以匪夷所思的方式击中敌人。



▲可供玩家使用的SAA手枪，作为PS2游戏，建模能做到这个地步已经是相当不错了。

《潜龙谍影 3》中的这支 SAA 手枪建模精美、细节准确，射击时也完整地表现了单动手枪每打一发就要压下击锤的特点。同时，在第一人称视角下来回摆动右摇杆，大首领还会像左轮山猫一样转枪，这也是一个颇为有趣的彩蛋。总体上来说，《潜龙谍影 3》中对于 SAA 的还原及表现是很出色的，只可惜在最后左轮与大首领在机舱决斗的一幕中，出了个大 BUG：左轮追上大首领的飞机，要用之前一枚导致手枪卡壳的子弹和大首领玩个赌命的游戏。这枚子弹是起初他使用马卡洛夫手枪时用的手枪弹，口径是 9×18 毫米；而 SAA 手枪是 .45 口径，换算成公制大约是 11.6 毫米，这就相当于是大枪打小弹，就算想办法把子弹装进膛室不滑出来，弹头也无法在击发后正常飞行——火药燃气全跑光了，膛压都没了，子弹还怎么打嘛。



■与左轮山猫决斗的经典一幕，只可惜弹药口径上闹了个大乌龙。

SAA 在《潜龙谍影3 食蛇者》中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★★☆
入手速度	★★☆☆☆
综合得分	★★★★☆

刺客信条 枭雄

Assassin's Creed Syndicate

之后我们要提到的这部作品既不是西部题材，也不是射击类游戏，而是大名鼎鼎《刺客信条 枭雄》。要说“《刺客信条》系列”从2代开始就加入了火枪作为武器，到了以19世纪末20世纪初为时代背景的《枭雄》，使用当时流行的各种枪械也是顺理成章。但是要注意的是，《枭雄》发生的年份是1868年，而SAA的设计始于1872年，这个时候大概连纸面都没上，因此它还是穿越来到游戏中两位主角手中的。



■采用雕花工艺的……单人行动部队……

这个所谓的“单人行动部队”，的的确确是育碧的官方中文，大概是因为负责翻译和校对的人员对武器都不够了解的缘故吧。不过至少这支枪做得相当漂亮，虽说全身上下是华而不实的花纹，但并不影响武器的发射。这支枪在游戏前期就能购买，只要赚够了钱即可拥有；可惜这支枪的威力实在有点抱歉，即使命中敌人的头部，也需要两枪才能将敌人消灭。要知道，这游戏里的飞刀都能一刀爆头啊！

尽管SAA手枪情怀满满，但由于游戏题材鼓励玩家采用潜行，因此能用上的地方并不多；加上游戏初期还能买到其他手枪，完成UPlay挑战也能解锁武器，同时游戏中SAA本身威力也确实比较低，故而更加显得鸡肋，也使得SAA在《枭雄》中的表现与存在感都不尽如人意。

SAA在《刺客信条 枭雄》中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★☆☆☆
入手速度	★★★★☆
综合得分	★★★☆☆

荒野大救赎 II

Red Dead: Redemption2



■《荒野大救赎》中手持SAA的约翰·马斯顿。

本期我们提到的最后一个游戏，算是回应了文章一开头的话，没错，这便是前不久刚刚上市的《荒野大救赎II》。这部作品可以称得上史上最棒的美国西部时代模拟器，海量的细节构建了一个几乎可算得上拟真的西部世界，玩家们能体验到的不仅仅是游戏的故事，更多的还是当时人们的生活，相信本作也会是本年度各大评选中年度游戏的有力竞争者。

作为一名牛仔，身上怎能不带上一支趁手的好枪。SAA在本作中作为初始武器登场，制作组给足了面子。其实在前作中，主角约翰·马斯顿的初始手枪也是SAA，只不过游戏中的SAA并没有使用真名，而是起了一个“牛仔左轮手枪”的法号。这倒也没差，SAA手枪确实深受牛仔的喜爱。

作为视细节为生命的R星，武器的还原度肯定是个重要的指标，游戏中的SAA建模可谓极其精准，尤其是本作中增加了一个清洁武器的功能，可以让玩家们仔细欣赏游戏中各种武器的精致建模。

本作可怕的细节在SAA上也有所体现，不仅装填动作细致准确，就连射击时先要压下击锤的细节也模拟到位——这可不仅仅是其他游戏中你扣动扳机，角色自己压下击锤，然后再射击的套路设计，而是你扣动第一下扳机时角色只会按下击锤，再扣一次扳机才会击发。当然，这样的设计只会在举枪进入瞄准状态时才会激活，平时直接拔枪腰射的话，角色会自动采用速射的方式开枪：兼顾了真实性和游戏性，实在令人赞叹。


■瞄准时的造型

要说本作中SAA有啥缺憾的话，那就是初始状态下的威力太低了，大概与前面提到的《刺客信条 枭雄》中那支SAA不分伯仲。不过话说回来，这毕竟是游戏一开始就能获得的武器，如果特别好用，玩家不就失去了一部分收集其他武器的动力嘛。

SAA在《荒野大救赎II》中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★☆☆
入手速度	★★★★★
综合得分	★★★★☆



■现阶段你找不到哪个游戏的SAA建模能比这更好了

结束语

尽管属于牛仔和快枪手们的时代早已结束，但SAA并没有随着那个时代的结束而消逝。这种古老的武器至今仍在生产，许许多多的历史学家及收藏家对它大为赞赏，无数的爱好者们都以能拥有一支SAA为荣，因为它确实是美国轻武器史上的上佳之作。好了，本期“游戏兵工厂”到这里也告一段落，让我们下期再见。

文 PhaethonD
文 秋沙雨 美编 01



群星归位之时
《克苏鲁神话》的起源与发展



▲魔兽世界中的上古之神尤格萨隆，很大程度上受到了克苏鲁神话的启发。

序

人人都爱克苏鲁。

即使你从未了解或试图去了解过这尊长眠中的绿色巨兽。通过以其为名的亚文化的爱好者之口。你多半也已经知晓了克苏鲁神话这一词语，听闻了哈斯塔、奈亚拉托提普、犹格·索托斯、阿撒托斯与伟大的克苏鲁的名讳，而若是再深入些，你可能还曾听过其源头，被中国地区的爱好者们称为“爱手艺”的霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特之名。虽然克苏鲁神话其本身在电子游戏中露面甚少，但许多颇受欢迎的游戏都或多或少地受到了它与它的创造者的启发与影响，《魔兽世界》中古神的设定、《血源诅咒》、《无光之海》与《极暗地牢》的整体基调皆建构在洛夫克拉夫特以其文字描绘出的一种独特的恐怖氛围上，也就是后世所称的洛夫克拉夫特式恐怖（Lovecraftian Horror）。而其集大成者，正是我们如今所说的，被称为“克苏鲁神话”的那个晦涩、复杂却又迷人的恐怖世界。



▲霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特，克苏鲁神话的奠基者。

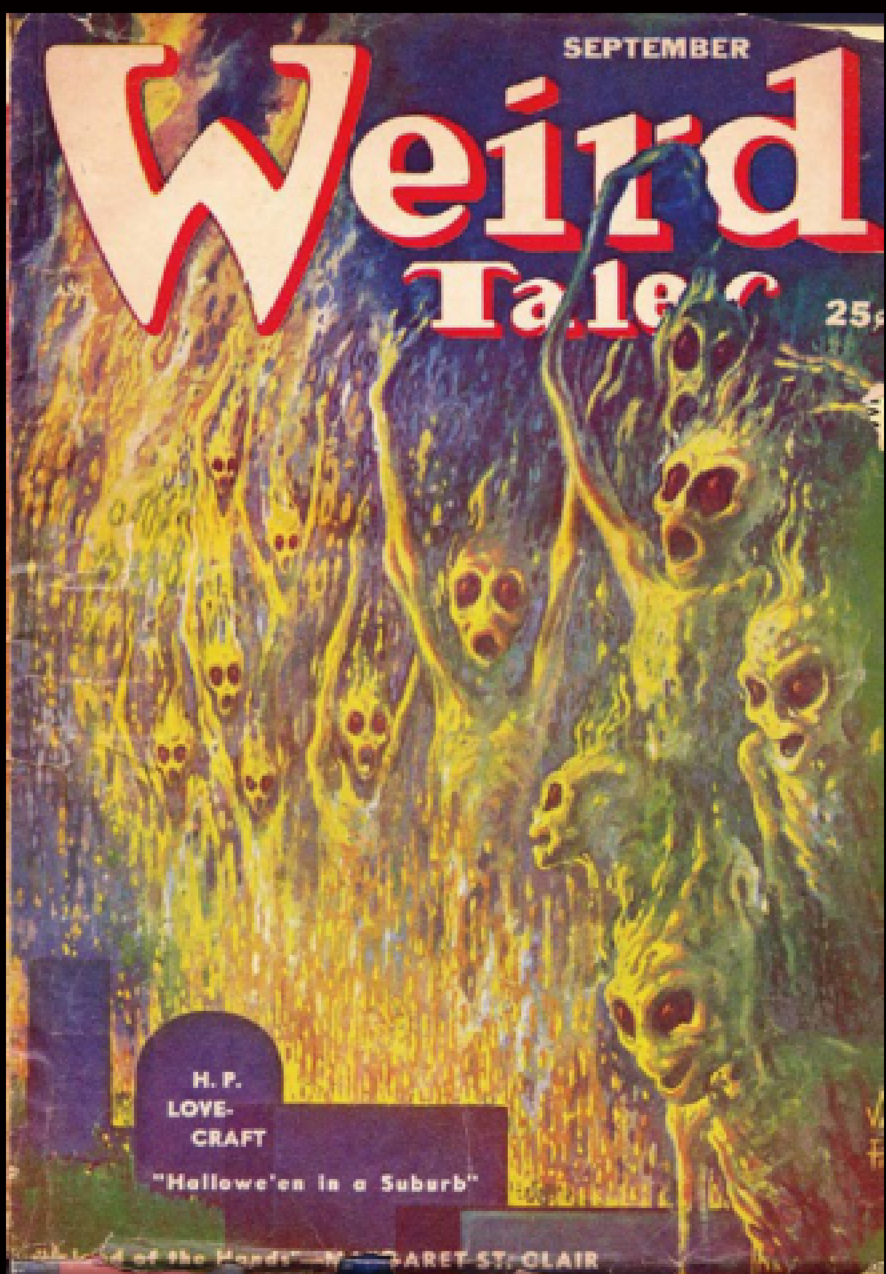
吾乃天命之人

一个可能出乎许多人意料的事实是，“克苏鲁神话”一词从未被洛夫克拉夫特所使用。这一概念的形成得益于他的好友，其文学遗产的搜集与整理者奥古斯特·德雷斯与诸多洛夫克拉夫特的众多作家好友。但毋庸置疑的是，正是洛夫克拉夫特笔下写出的一系列作品开创了克苏鲁神话并奠定了其基调。若要讨论克苏鲁神话，洛夫克拉夫特其本人是一座无法被绕过的高山。

洛夫克拉夫特坎坷的一生始于普罗维登斯这座被刻入了他墓志铭的城市。自其降生起，悲剧的阴霾就一直笼罩着洛夫克拉夫特的家庭。1893 年，在洛夫克拉夫特出生三年后，他的父亲因精神疾病入院并在 5 年后去世。洛夫克拉夫特因此跟随母亲

迁入了外祖父家中。聪慧而好学的洛夫克拉夫特在这个年龄已经具备了读写的能力，在外祖父家阁楼的书房中，幼年的洛夫克拉夫特培养出了一种对古典文化与科学——尤其是天文学——的独特兴趣，而或许对天文学的探究酝酿成了日后他笔下人类面对宇宙的渺小与无力。也正是在这一时期，洛夫克拉夫特接触到了第一本埃德加 · 爱伦 · 坡的作品，后者成为了洛夫克拉夫特的文学启蒙之一，一直到他写作生涯的前期，他都一直将爱伦 · 坡作为学习与模仿的对象。

而就如同是在冥冥之中注定的一般，洛夫克拉夫特的一生与爱伦 · 坡颇有相似之处。在因祖父去世、家道中落而引致的精神崩溃的打击下，洛夫克拉夫特的求学生涯不得不告一段落。自此他开始了以钢笔与打字机维持生计的生活。就像同时期的许多作家一样，洛夫克拉夫特将他的大部分作品发表在了当时风靡一时的廉价通俗杂志上，其中以《诡丽幻谭》（Weird Tales）最为知名。



▲《诡丽幻谭》，久负盛名但已荣光不再的通俗杂志。

即便是在上个世纪初的通俗杂志中，洛夫克拉夫特的风格也相当地独树一帜。他在作品中描绘的恐怖并非建立于刺激的鲜血和残肢，而是如上文所提及的洛夫克拉夫特式恐怖一般，创新性地着重于描绘人类的个体乃至其整体在未知且不可知的事物面前的脆弱与无力。而与此同时，好古的洛夫克拉夫特不惜大量地在其笔下使用古老的典故与生僻乃至过时的词语。这些元素构成了洛夫克拉夫特的作品，构成了他独一无二的风格，也构成了后世克苏鲁神话的主要基调。那些为克苏鲁神话爱好者们所熟知的一个个名字与词汇：阿撒托斯、克苏鲁、死灵之书、奈亚拉托提普、阿尔哈兹莱德、旧日支配者、莎布 - 尼古拉斯、犹格 · 索托斯、虚构的马萨诸塞城镇阿卡姆、密斯卡托尼克大学还有想象力恢宏且神奇的幻梦境几乎皆是出自这些作品中。

这些用词古老但却概念超前的小说并未给洛夫克拉夫特带来太大的商业成功，但却为他在作家圈子里赢得了一批朋友与支持者。洛夫克拉夫


▲奥古斯特 · 德雷斯，洛氏的忠实拥趸。

特与其中的许多人建立了信件联系。渐渐地，这些奇幻与怪奇小说的创作者们开始共享彼此对于那片黑暗、寒冷又充满敌意的宇宙的构思。他们创作了各自对于宇宙恐怖的诠释，并与其他的作者们共享这些神祇与怪物的概念。自此，在这些以打字机、笔墨、木浆纸与信纸联结起的友谊中，不同作者笔下那颗被恐怖所拥抱的地球聚合到了一起，克苏鲁神话的雏形诞生了。但在那时，它仍不被称为“神话”。

使神话成为神话的，是它的收集者与传承者。

1937 年，洛夫克拉夫特在普罗维登斯病逝，就像他那位逝于巴尔的摩的文学启蒙者一样，这位将一生献给写作的恐怖巨匠仅在世上停留了四十余年。在病逝前，洛夫克拉夫特一直用一本笔记本记录着自己病情的恶化，这一直持续到他再也无力拿起笔为止。

在接下来的数周间，来自同仁与其作品爱好者的悼文与悼诗一阵接一阵地涌入了怪奇小说杂志的版面中。在洛夫克拉夫特诸多悲痛的友人中，有一人——奥古斯特 · 德雷斯担起了洛夫克拉夫特文学遗产代理人的职责，他创建了阿卡姆之屋出版社，搜集并出版了大量洛夫克拉夫特的手稿、信件与未发表的作品。而德雷斯在接手洛夫克拉夫特的文学遗产后，他开始将其中的种种设定与理念与之前的创作者们（包括德雷斯本人）所贡献的概念相结合，他开始使用“克苏鲁神话”一词描绘这一概念的集合。虽然德雷斯本人作为一个天主教徒，在他的构思中添加了诸多并不受其爱好者喜爱与承认的要素，诸如神话诸神间的正邪二元对立以及它们与四元素学说的对应。但不可否认的是，自他之后，所有创作者——无论是仍在世还是已经逝去，无论是为其奠基的前人还是将其填补与扩充的后来者——他们为那个恐怖的宇宙所写下的笔迹自此合为了一个整体——克苏鲁神话诞生了。

旧日支配者们

要完全地或者说权威地阐释克苏鲁神话的内容是一件不可能完成的事，因为它的概念与内容直至今日仍不是一成不变或不容变通的。每一个创作者都对其给出了自己的理解与诠释，又从中拣取了自己认同与需要的部分。所有人的构思最终形成的是一团混沌无序又自相矛盾的聚合物。但有趣的是，这一结果最终恰好在某种程度上反映了洛夫克拉夫特作品中的哲学观——宇宙是混沌、危险且完全陌生的，人类永远不可能真正地理解宇宙与居于其中的那些恐怖之物的真相。正如其在不同作品中反复提及的那般：“人类最古老最强烈的情感便是恐惧，而最古老最强烈的恐惧则来源于未知。”（《文学中的超自然恐怖》）、“我认为，人的思维缺乏将已知事物联系起来的能力，这是世上最仁慈的事了。人类居住在幽暗的海洋中一个名为无知的小岛上，这海洋浩渺无垠、蕴藏无穷秘密，但我们并不应该航行过远，探究太深。”（《克苏鲁的呼唤》）“不可知的恐惧”永远都是克苏鲁神话最为重要的核心理念。

与之相比，那些伟力无边的邪神与它们骇人的仆从们的细节反而并不重要。实际上，不同作者笔下写出的神话恐怖之间即使有着同一个名字，它们之间也可能存在着某种差异。虽说如此，但在克苏鲁神话的爱好者之间，的确存在着一些认同程度较高的概念。而它们大多出自洛夫克拉夫特本人之笔。但要注意的是，即便是以下所述，也大多经过了整合与改编，并且绝非是一成不变的铁律。

在较为常见的说法中，宇宙被名为外神的强大存在所主宰，这些宇宙之本身的象征大多高悬于寒冷的虚空之中甚至是时空之外。在宇宙中心的宫殿中，在诸多不知名外神与仆役的环绕下随着恶魔般的笛音起舞的，正是宇宙与外神们的统御者，混沌之沸核，盲目痴愚之神阿撒托斯。另一尊为人所熟知的外神名为犹格 · 索托斯，则是万门与万钥之主，其外貌通常为一大团聚合在一起且变幻不定的庞大彩虹色球体。它连接着所有的时间与空间。几乎所有的外神对于地球与居住


▲阿萨托斯，诸魔之苏丹，宇宙统御者。



▲犹格·索托斯，门之匙，万物归一者。



▲克苏鲁，螺湮之主，以及深渊之城拉莱耶

其上的人类都漠不关心。即使它们对其有什么渴求，那之中也多半蕴含着不祥与毁灭。

在这些或是疯狂痴愚或是漠不关心的外神之中唯一的例外便是蠕行的混沌，拥有千面的信使奈亚拉托提普。它是极少数会与人类沟通与交涉的外神，但其目的通常也是在人类之间散布欺骗与痛苦。奈亚拉托提普能变化为数千种形态，其中包括形似古埃及人类的黑法老，也有完全如怪物一般的血舌。它以不同的形态在各地为不同的



▲奈亚拉托提普的众多化身之一。

群体所崇拜。

在外神之后的则是同样强大且不可被人类所理解的旧日支配者，相较于更加强大、冷漠且骇人的外神，旧日支配者要更为人所熟知一些。在旧日支配者中较为著名的有居于毕宿五的无可名状者哈斯塔，它还有另一个广为人知的化身，即是在那本会为其读者带来毁灭的剧目中所记载的，身披褴褛黄袍的黄衣之王。除哈斯塔外，还有如活火焰一般，栖居于北落师门，号令炎之精的克图格亚。

而若论在旧日支配者中最为著名的，毫无疑问的是沉眠于地球的深海之下的，伟大的克苏鲁。这尊整个神话以其为名的旧日支配者与其族人一同被封印于沉没的城市拉莱耶中。即使在长眠中，克苏鲁仍能侵蚀整个世界范围内人类的心智，向那些艺术家等思维敏感之人的梦中送去疯狂的启示。而在传说中，当“群星归位”之时，旧日支配者将自沉眠中苏醒，再一次驰骋于这个世界上。

在这样一个恐怖的宇宙中，即使地球也绝非安全的容身之所。远在人类及人类的先祖诞生前的无数岁月里，一个又一个来自异星的种族已然将地球当作了自己的家园。虽然这些种族或因自身原因或因与其他种族的彼此攻伐而大多濒临灭绝。但它们那些足以致使人类死亡或疯狂的遗产仍安静地陈列在人类未踏足的某个角落中。而即使在人类的时代，异星或异界的恐怖怪物仍然会因某个邪神的差遣或单纯的饥饿来到地球。

甚至人类本身都危险十足。无数人因其野心接触了不应被理解的知识，并因此踏上了盲目寻求力量的疯狂之路。这些疯子、巫师与邪教徒掌握着足以扭曲宇宙法则的危险魔法，并时刻都在思索着如何唤醒或召唤它们的主人。一旦它们将某一尊危险的邪神释放到地球上，届时将是人类毫无疑问的终末时刻。但在这诡异的万古之中，这个冷漠的宇宙不会因这一种族的消亡而产生任何变化。

这便是克苏鲁神话的魅力所在，正是这样一个黑暗、危险而人类却无能为力的宇宙，吸引了一代又一代的创作者与爱好者为其添砖加瓦。人们为其撰写小说、绘出漫画、或试图以影像的形式重现洛夫克拉夫特笔下那种独特的恐怖氛围。但当时代迈入20世纪70年代，加里·吉盖克斯的《龙与地下城》横空出世之时，不知人们是否会觉得在那个充满敌意的宇宙中少了些什么……

翻越睡梦之墙

当第一次接触克苏鲁神话时，如今已是九个孩子祖父的桑迪·皮特森也不过还是个孩子。

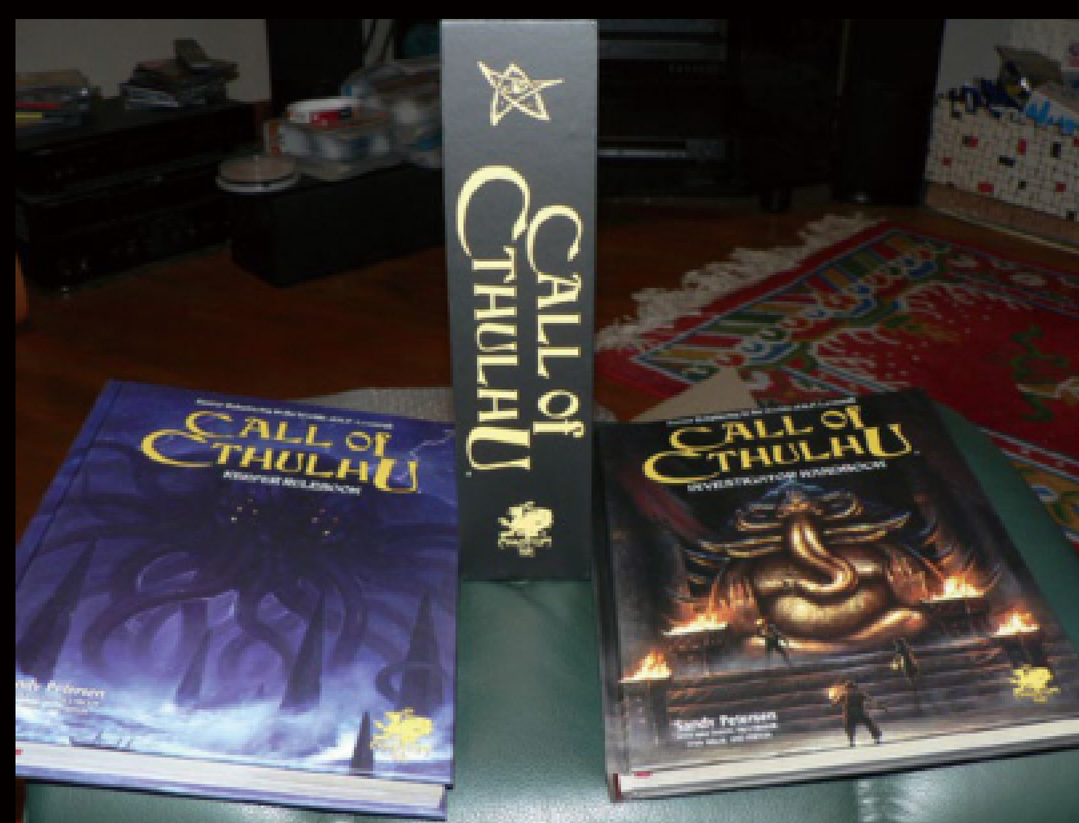
就像洛夫克拉夫特在外祖父的藏书中找到了爱伦·坡的作品一样，桑迪·皮特森找到了一本比他年龄还大的老旧故事书。自那时起，克苏鲁神话世界中的故事陪伴着他度过了一个又一个夜晚。

如果皮特森以一个作家的身份投入到了对克苏鲁神话的构建中，那么这个故事将变得平淡无奇。或许他会取得成功，成为尼尔·盖曼与史蒂芬·金后的另一人，也许他不会，但无论如何，这都将使我失去今日在这里写下这篇文章的契机。

桑迪·皮特森是一个游戏设计师。

在1981年，加入了混沌元素的桑迪·皮特森以公司推出的《基础角色扮演》为基底，创作出了第一版《克苏鲁的呼唤》桌上角色扮演游戏。自此，旧日支配者不再沉睡于一行行固定不变的文字之中，它们站了起来，活跃了起来，行走在了桌面上，行走在了游戏主持人的叙述中。

在《克苏鲁的呼唤》里，玩家们扮演的不是《龙与地下城》中那些披荆斩棘的冒险英雄，而是甘以自己的生命与完整的心智为代价，调查并阻止克苏鲁神话恐怖事件的调查员。所有的玩家角色都相当脆弱，从某种意义上讲，进行这个游戏的正确方式就是享受看着自己操纵的角色一步步地走向疯狂或毁灭的过程。



▲克苏鲁的呼唤桌上角色扮演游戏

《基础角色扮演》并不是一套多么有趣的游戏规则，而《克苏鲁的呼唤》的游戏内容与氛围看起来也是十足的怪异，但当它们与克苏鲁神话结合起来的时候，反倒是口味奇佳。

这就是伟大的克苏鲁征服游戏业界的第一个故事。

自此，旧日支配者们在桌面上可谓是无往不利。混沌元素的《克苏鲁的呼唤》一代接一代地更新，紧接着又与桌游发行商FFG合作推出了《魔镇惊魂》等游戏。而《泛用无界角色扮演系统》、《残酷世界》乃至《龙与地下城》也都或多或少地与克苏鲁神话的宇宙接了轨，在自己的规则中提供了相应的资源支持。虽然没有数量惊人的狂热爱好者，但大家似乎都希望克苏鲁能在自己的纸面小世界中占有一席之地，毕竟人人都爱克苏鲁，大家都用自己的方式向这位旧日支配者表达了敬意。

当电子游戏的浪潮涌来的时候，旧日支配者们侵袭的脚步却放缓了。真正以克苏鲁神话为题材的游戏相当之稀少。《地球黑暗角落》算是为数不多的成果，但大部分时间里这款游戏也极少被提起。其他大多数提及“克苏鲁”的游戏，诸如《泰拉瑞



▲桌游《魔镇惊魂》

亚》、《女神异闻录》，则通常只是对这一元素的借用。

奇异的是，虽然克苏鲁神话外在的血肉没什么正儿八经的机会出现在显示屏上，其内在精神的波纹却扩散并触及到了一个又一个的游戏，并最终为它们所继承。我们因此得以看见《血源诅咒》中因探究不应有的知识而招致的悲剧；得以看见《极暗地牢》中近乎令人绝望的腐化与疯狂；以及《无光之海》中统治整个地下海的，弥漫在蒸汽船四周压抑而令人恐惧的黑暗。

克苏鲁神话这一概念并没有在这些游戏中出现，它们之中没有任何文本提及旧日支配者、外神与其他神话存在。但毫无疑问，始于洛夫克拉夫特笔下的那一股来自远古与宇宙的未知恐惧深深地融入到了这些游戏的内核之中。而就像当年洛夫克拉夫特为自己赢得的那一批支持者一样，这些游戏也以其独特的氛围为自己赢得了声誉。

旧日支配者并未浮出水面，旧日支配者在太平洋之底沉眠。但就像在小说中它潜入那些雕刻家与画家的梦境，为他们带来不祥的启迪与灵感一般，克苏鲁已然潜入了一个又一个游戏制作者的心灵之中——仔细想想，或许我们找到了另一个证明游戏是一种艺术的绝佳证据。

而这正是伟大的克苏鲁征服游戏业界的第二个故事。

结语

1932 年，在一封写给《蛮王柯南》的作者，克苏鲁神话的创作者之一罗伯特·E·霍华德的信件中，洛夫克拉夫特提及了他对于游戏——当然，是当时的游戏——的观点。“在游戏竞争中面临紧张而刺激的场面与在现实生活中克服不可避免的问题之间存在着本质上的区别，”“棋手不需面临因探寻宇宙的未解之谜而屏声静气的时刻，而一名真正的科学研究者却需要。与此类似的是，橄榄球运动员的内心中也不会有他的努力是为了挽救他的国家于灾难之中的激动之情。”

他当然没能预见到在几十年后，人们开始了探寻将这二者的体验合二为一的方法。而他更没有想到也不可能想到的是，他本人的作品与精神，那些自他钢笔与打字机下流淌出的墨字，也会在数十年后被人们拾起并熔铸入名为游戏的庞大纪念碑中。

就像这位普罗维登斯人在因病痛而最后一次放下手中的笔时，绝无可能预见到自他笔尖涌出的血肉与精神将自此脱离时代的束缚一样。

毕竟旧日支配者们，今在，昔在，永在。







特别企划 SPECIAL FEATURE

在文学或者影视、动漫作品中，以现实中存在的人作为原型来创作角色是很常见的事情，作品很多时候会借鉴他们的外观、性格，也可能会以他们的事迹为灵感进行魔改，从而创作出角色。之所以这样做是因为现实存在过的人或事情往往比单纯想象出来的更有说服力——虽然大多时候可能只是作者想偷懒，又或者单纯想把这样的人放进自己的故事中。不少知名游戏角色的诞生也不例外，排除掉那些直接当脸模的角色之外，还有很多我们熟悉的游戏角色与现实的人或者其他影视作品中的角色有着密切的关系，这些角色诞生的背后也有不少有趣的故事，当然也少不了打官司的。本期特企就为大家来盘点一下那些借鉴了其他人物原型而诞生的游戏角色。

文 全体文编 美编 Juxi

撞脸 or 玩梗？

游戏角色的诞生与他们的原型

马力欧

作品
《马力欧》系列

原型
马力欧 · 西加列
（地产商人）



▲马大叔最早在被叫做 Jumpman 时的形象。

任天堂旗下的超人气角色马力欧在刚刚诞生时，是没有正式名字的，只是叫 Jumpman（可以直译成国内民间对初代《超级马力欧兄弟》的俗称之一：跳人）。之所以名字被起得这么敷衍，是因为马大叔当初诞生时肩负着救急的重任。

刚进入 20 世纪 80 年代时的任天堂并没有像后来那么风光，也跟风出一些游戏，往美国销售的《雷达大作战》就是其中之一，结果滞销了。当时滞销积压的可不止是游戏，还有搭载这些游戏的街机，而替换游戏是降低损失的惟一方法。但负责游戏开发的第一开发部全员都在跟部长横井军平忙活做 Game & Watch 的游戏，根本没有多余的人手。情急之下，横井军平去找给街机筐体做设计的年轻人宫本茂来试试。

宫本茂最开始打算做《大力水手》，但因为和派拉蒙没谈成版权问题而计划终止。但这难不住美术科班出身的宫本茂，他很轻松地就将《大力水手》的三人组换成了 Jumpman、女友和反派大猩猩，于是《大金刚》诞生了。

虽然说起来很轻松，但度日如年的美国任天堂那边显然是如坐针毡的，因此当游戏做成之后，甚至还没容日本任天堂给角色们想出名字，游戏就已经装货运往美国了。接着在美国负责街机推广业务的荒川实带着员工们加班加点地忙了起来，而在这个节骨眼上偏偏房东马力欧 · 西加列（Mario Segale）来催房租。这种火上浇油的举动的结果，就是让焦头烂额的任天堂员工们带着几分恶作剧将 Mario 这个名字安在了尚没有正式名字的主角身上。结果游戏一炮走红，宫本茂设计的马力欧也迅速崛起，成为了游戏业界的瞩目明星。从此以后，马力欧这个名字就和红帽子背带裤的大鼻头水管工联系起来了。至于这个名字的原型马力欧 · 西加列，则继续做他的地产商人。

和大多数逐利的商人不同，作为马力欧原型的这位地产商人，一直在回避他与游戏明星马力欧的联系，更没有利用这个关系来进行一丁点的炒作。低调的马力欧老先生和游戏里充满活力的马力欧完全相反，但据朋友说也会在生活中穿背带裤。而在不久前的 10 月 27 日去世后，他的讣告中还提到：他希望以他在现实生活中所取得的成就而闻名，而并非是那些外界所熟知的故事。



◀《超级马力欧 奥德赛》中的形象，马力欧之前因为电影的关系而被一些人认为是秃顶。





▶马力欧和年轻时的马力欧 · 西加列，好像还真有些像……

勇基拉

作品

《精灵宝可梦》系列

原型

尤里·盖勒

（魔术师）

“《精灵宝可梦》系列”有着数量的庞大宝可梦，这些被设计师创造的生物都有着现实的原型，而且不仅外形上有原型，名字上也有出处。不过因为名字的原型闹出麻烦的，却只有勇基拉这一只。

勇基拉的特点是能通过超能力弯曲金属勺子，而现实中也有一位以此特点闻名的超能力大师——尤里·盖勒。

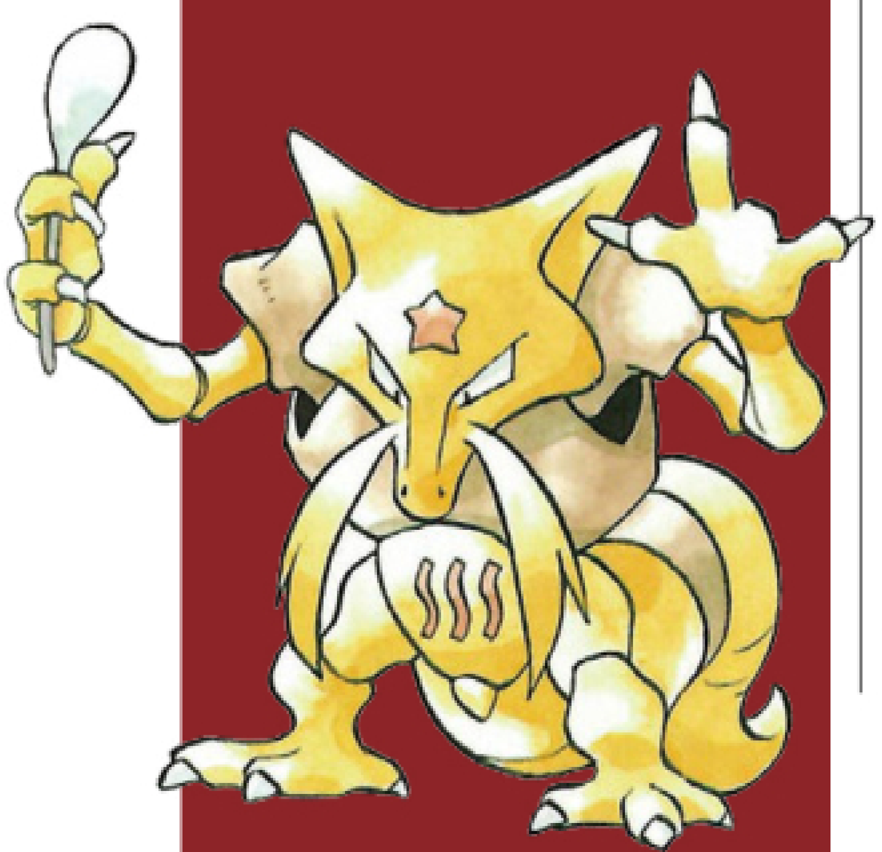
犹太人尤里·盖勒在 70 年代是足以轰动世界的人物，在当时的冷战格局下，美苏两国在正常的军备竞赛之外还将超能力、特异功能一类提上日程，尤里·盖勒就是在这个时候用现场的意念弯曲汤勺表演征服了美国军方和白宫的高层，更通过了斯坦福研究所长达 18 个月的测试。但怀疑也随之而来，之后在五角大楼拨款前的评测中，他的超能力被鉴定为魔术。蒙头转向的军方干脆请魔术师来鉴定，结果以詹姆斯·兰迪为首的魔术师鉴定团当场将盖勒偷偷弯勺子的手腕抓住，真相大白于天下。

自此以后，盖勒走下了“超能力者”的神坛，但围绕他的超能力热潮也还在延续，意念弯曲汤勺更影响了文化作品的创作，比如《红色警戒 2》的“尤里的复仇”任务，《黑客帝国 2》的扭曲汤勺等等。宝可梦勇基拉的名字和特点无疑也是向他致敬。而尤里·盖勒本人，也继续凭借出色的魔术表演继续在世界巡演。

尤里·盖勒与勇基拉的碰撞发生在 2000 年，当时盖勒在东京表演之余，在玩具店看到了勇基拉，之后就起诉了任天堂：除了名字和标志性特征涉嫌剽窃，勇基拉腹部的竖波纹条图案容易让人想到纳粹党卫军的符号，将他的名字和纳粹联系起来，这是他作为一个犹太人非常不能容忍的。他要求任天堂公开道歉，停止使用勇基拉形象及名称，并支付 1 亿美元的赔偿金。

如果仅仅是过气名人打算借着风头正劲的《精灵宝可梦》在公众刷刷存在感，并索赔点小钱，任天堂可能真的就掏钱买个平安，毕竟勇基拉的名字和特征在那呢。但尤里·盖勒的要求显然不是任天堂能接受的，尤其是被扣上暗示纳粹的大帽子，以后《宝可梦》乃至任天堂都将在强烈抵制纳粹主义的西方国家中步履维艰。

于是，任天堂首先阐明了三条波动纹与纳粹党卫军闪电符号的区别。然后以重名为由否定了名字剽窃。至于弯汤勺，则让盖勒当场用超能力给折弯看看。现场弯曲汤勺等于直接戳了盖勒的软肋，最终盖勒放弃了赔偿，而任天堂也没继续为难这个过气名人，官司最终不了了之。但游戏厂商与原型人物闹到撕破脸皮，还真不多见。



▲初代的勇基拉

▼70 年代尤里·盖勒的电视表演。







◀▲勇基拉与现在的尤里·盖勒

卡比兽

作品

《精灵宝可梦》系列

原型

西野弘二

（GAME FREAK 元老级设计师）

如果说起“《精灵宝可梦》系列”的代表形象，大家一定会首先想到某只会放电的黄色老鼠，那除了它之外呢？你想起的会是妙蛙种子、皮丘、亦或是各种神兽里的某一只？但无论如何，以“吃”和“睡”为特色的卡比兽一定榜上有名。从初代便高调登场的卡比兽，凭借其憨厚的外形引来了无数玩家的喜爱，官方为了满足玩家们想趴在卡比兽肚皮上的愿望，还专门为此推出特大号的卡比兽玩偶。除此之外，卡比兽强劲的性能也让它被无数玩家当作主力使用，包括各类官方衍生作品中的主角。无论在游戏中（白银山上）、漫画中（特别篇）亦或是动画中（无印篇），我们都能在初代主角（红）的 6 只宝可梦中发现卡比兽的身影，可以说是位钦定成员了，其影响力不言而喻。

但就是这样一只高人气的宝可梦，也存在着真人原型，那就是 GAME FREAK 元老级设计师——西野弘二。至于“原型”在哪，想必大家看了图片后就明白：浑圆的脑袋、眯成一条缝的双眼和略显肥胖的身形，卡比兽和西野弘二可以说就是一个模子里印出来的，不得不佩服其还原程度之高。而在《黑 / 白》以及《黑 2/ 白 2》的 GAME FREAK 大楼中，也暗藏了一个与西野弘二相关的彩蛋。大楼内会有一个名叫西野的胖子训练师和玩家说：“我是卡比兽。不对，我是设计师！”，然后开始与玩家对战，手持的宝可梦中最高级的便是一只 78 级的卡比兽，可以说是官方实锤了。





星之卡比

作品

《星之卡比》系列

原型

约翰·卡比

（任天堂御用律师）

粉红色圆滚滚可爱的星之卡比是任天堂旗下的知名角色之一，不过大家可能不知道它最早的名字并不叫卡比。樱井政博设计出卡比的形象之后，给它起了个临时名字叫POPOPO，而以它为主角的GB游戏原本名字也叫《Twinkle Popo》，后来重新决定名字的时候才变成了卡比。卡比这个名字来自任天堂的律师兼法律顾问约翰·卡比，这位律师曾经帮任天堂打赢了不少知名大案，其中包括环球影业就《大金刚》的形象涉嫌侵权《金刚》而提出的诉讼案，以及前文提到的尤里·盖勒关于宝可梦勇基拉形象诉讼案。

据宫本茂本人在采访中所说，其实并不是一开始就决定要用这位律师的名字来给角色命名的，只是在几个候选名称中偶然看到了卡比这个名字，他觉得跟这位律师的名字相同会挺有意思，而且想选一个读音听上去不觉得可爱的名字，所以才如此决定。而角色定名之后，正在制作的GB游戏《Twinkle Popo》也改名成了《星之卡比》。虽然卡比改名了，但是故事中的舞台噗噗噗乐园（プププランド）以及主要反派帝帝帝大王（デデデ大王）等角色还保留了最早时的命名风格。







Gillian Seed

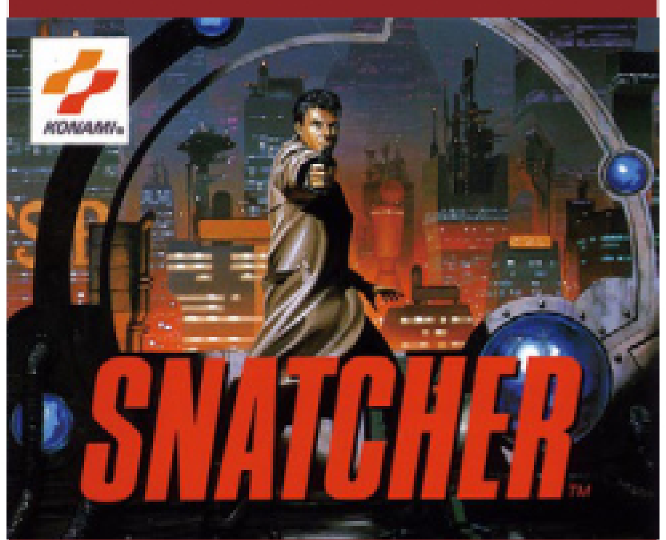
作品

《SNATCHER》

原型

瑞克·戴克

（出自《银翼杀手》）

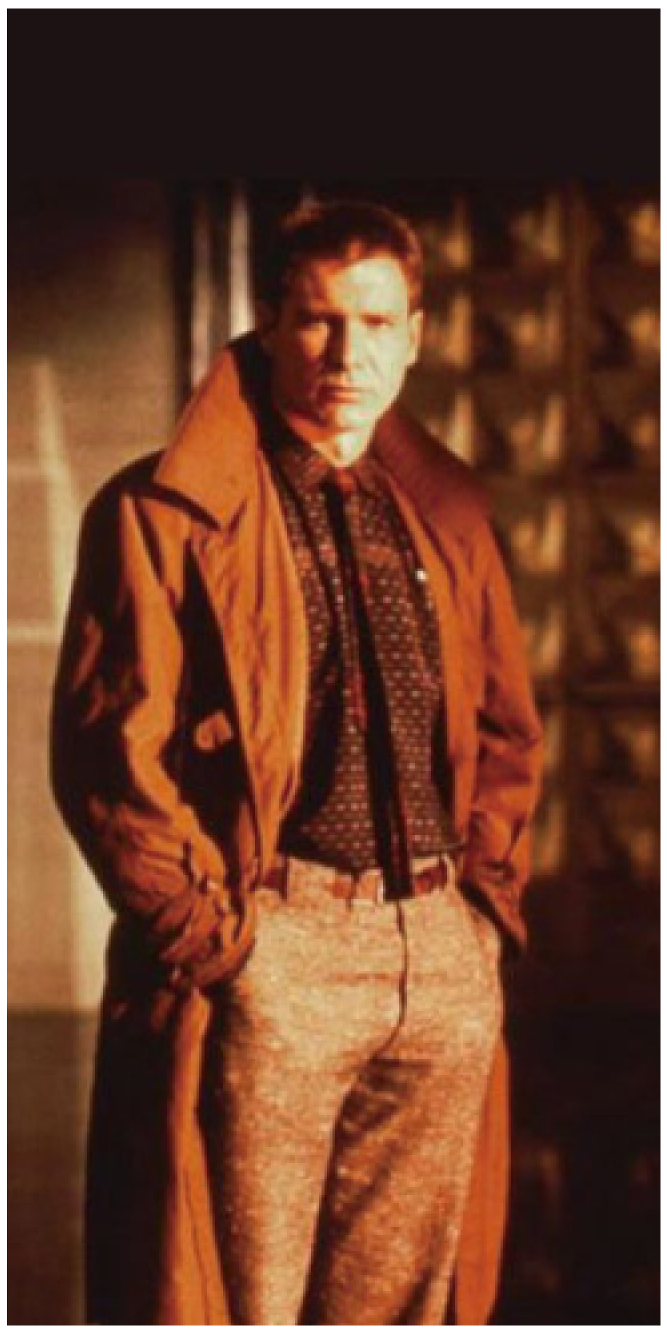




Konami在1988年发售的文字冒险游戏《SNATCHER》对国内的玩家来说可能比较陌生，不仅因为类型比较冷门而且还需要一定语言功底，最早登录的平台还只有PC-8801、MSX2和PCE这些相对比较冷门平台（到后来才推出SS和PS版），但是这款游戏的制作人大家肯定不会陌生，他就是后来大名鼎鼎的小岛秀夫。

作为一部赛博朋克风格的文字冒险游戏，本作大量参考并借鉴了当时同类电影的代表作《银翼杀手》（小岛秀夫在接受《Game Maestro》采访时也证实了这一点），其中最明显的自然是主人公Gillian Seed的造型与哈里森·福特饰演的主角瑞克·戴克也非常相似，标志性的黄色大衣+手枪可谓如出一辙。故事设定也有很多相似的地方，不仅同样是赛博朋克世界观，主人公的身分是专门调查潜伏在普通人中的人造人（Snatcher），将它们找出来并处理掉的特殊警察组织JUNKER的成员。有趣的是组织的成员名单里有一位已经殉职的警官名字就叫戴克。而主要敌人Snatcher和《银翼杀手》中的仿生人一样有着与人类极为相似的外表，只有用特定的手段才能将它们搜索出来。不过不同的是Snatcher会杀害普通人，然后变成那个人的样子并代替他们的身分潜伏起来，这也是本作中JUNKER要猎杀他们的原因。

作为小岛秀夫早期开发的文字冒险游戏，本作有很多独特的设计，比如在剧情里首次导入了像电影般的枪战演出。解谜的时候不单只有选项，还要玩家输入关键词来完成解谜。游戏从内容到制作秘闻也有很多我们熟悉的“小岛特色”，比如游戏有很多无关重要的支线和细节，辅助主角的机器人就叫“Metal Gear Mk. II”。剧本原定有5个篇章，因为制作周期太长而被公司命令分开制作，使得本作只收录了原定计划的前两章，而后篇最终也因遭到公司内部的反对而没能面世。



▼▲主角Gillian Seed与《银翼杀手》主角戴克的造型非常相似。





▲游戏中还有不少比较重口的CG。

斯内克 / Big Boss

作品

《潜龙谍影》系列

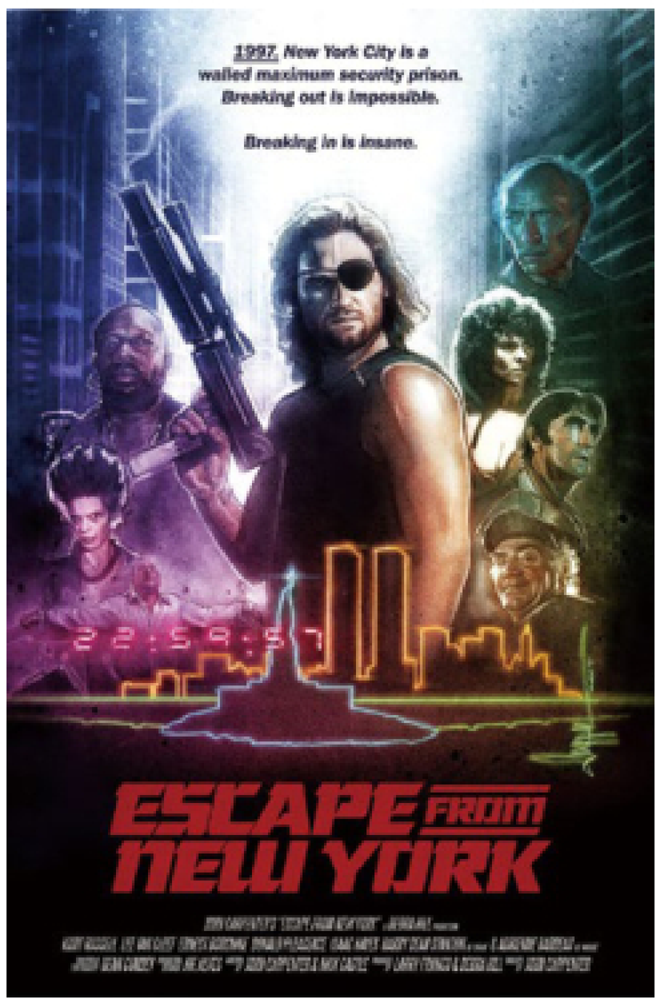
原型

斯内克·普利斯金

（出自《纽约大逃亡》）



其实除了《SNATCHER》之外，小岛秀夫的代表作“《潜龙谍影》系列”中我们熟悉的角色斯内克（还有Big Boss）也是能找到原型的。他就是来自1981年的电影《纽约大逃亡》中的主角斯内克·普利斯金（Snake Plissken）。这部电影由约翰·卡本特执导，而主角由库尔特·拉塞尔主演，电影的故事讲述在1997年已经沦为废墟和重犯监狱的纽约，美国总统因为飞机事故而在纽约被绑架，曾经是退伍军人现在沦为重犯的主角被要求在24小时内救出总统将功赎罪，否则身体内的微型炸弹就会爆炸。



从图片对比就能看出两部作品的角色相似度极高，甚至名字都叫Snake。除此之外《MGS2》中Snake伪装成海豹部队成员时使用的名字为Iroquios Pliskin，这个姓氏与电影主角的姓氏“Plissken”读音非常接近（写成日语假名是一样的），而且军阶都是中尉。



当然这种相似并未引起法律纠纷，原因是电影的导演卡本特极力阻止。毕竟除了角色相似之外，两部作品的故事完全不同，卡本特本人甚至对“《MGS》系列”予以了肯定的评价。

值得一提的是，据导演卡本特所说《纽约大逃亡》的主角Snake Plissken原型是他中学时期的同学，不仅同名同姓，体型、性格等方面也几乎一模一样（除了独眼）。

比尔 & 兰斯

作品

《魂斗罗》

原型

施瓦辛格 & 史泰龙

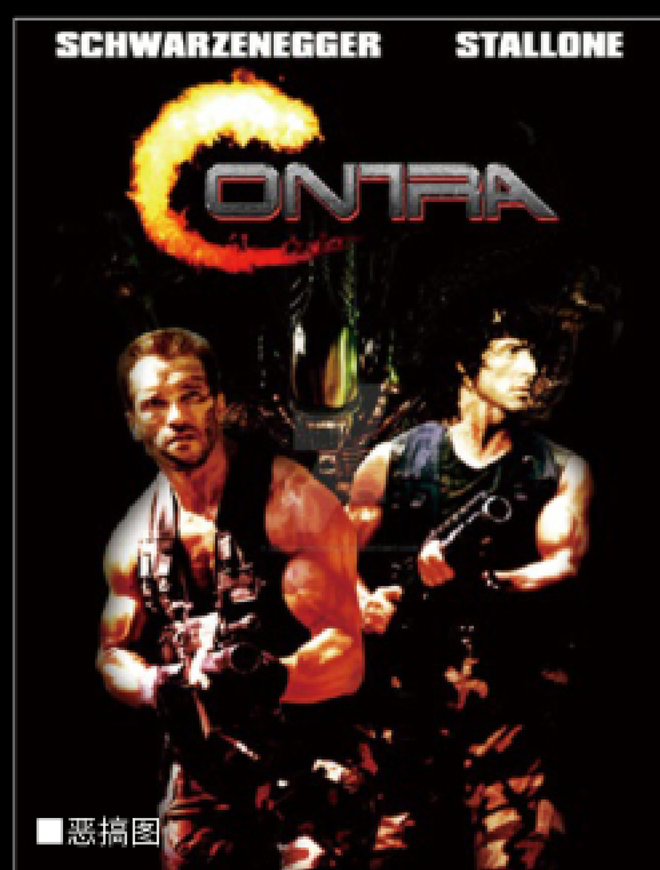


《魂斗罗》可能是在中国知名度最高的游戏之一，标题画面中两位战士背靠背的形象简直无人不知。不过当时就有人质疑：我们控制的这两位战士是不是施瓦辛格和史泰龙啊？



▲看看MSX版《魂斗罗》封面，你就知道这绝对是Konami有意为之。

其实这个问题不仅出现于中国玩家中，海外玩家同样有类似的疑问。答案当然是否定的，要知道当时的史泰龙凭借《第一滴血》、《洛奇》等经典系列拥有了如日中天的地位，施瓦辛格虽然成名略晚，但也有《终结者》、《魔鬼司令》等卖座大片傍身。再加上两人的江湖地位互有冲突，在1988年FC版发售的时候，要想请这两位动作巨星代言，即使不考虑费用，也是不可能的事情。因此Konami就打起了擦边球，设计出两个似是而非的形象和动作用在宣传画中，反正玩家玩游戏时也看不清长相。



■恶搞图

其实《魂斗罗》不光是借鉴了两位动作巨星，游戏设定也有参考《异形》、《魔鬼司令》等好莱坞大片，只不过这种借鉴不像人设那么直观罢了。总之“《魂斗罗》系列”的1P比尔·雷泽像施瓦辛格、2P兰斯·比恩像史泰龙，这个设定就被一直继承了下来，直到PS2时代的《真魂斗罗》为止才有所改变。

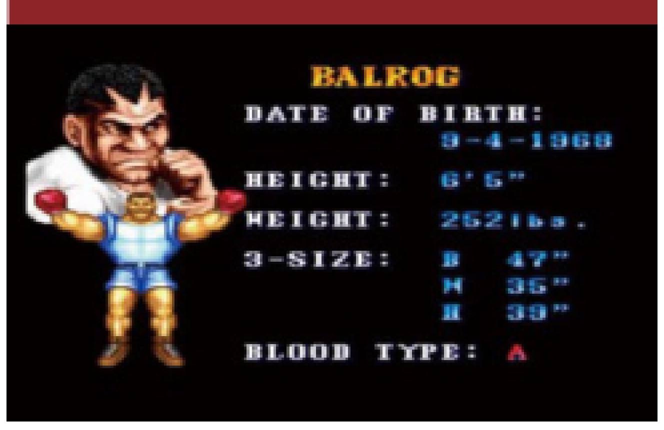
拜森

作品

《街头霸王 II》

原型

麦克·泰森



在《街头霸王 II》风靡中国的年代，各地玩家给里面的角色起的名字真可谓是多姿多彩，不过有一个角色的名字在全国都很统一，他就是拜森。大家给他起的名字，不是拳王就是泰森，至于原因，自然是因为两者太像了。游戏中的拜森不仅和泰森同为拳王，而且名字相仿，就连样子都十分相似。事实上Capcom在设计拜森的时候，参考的人物原型正是迈克·泰森。

30多年前，日本游戏界的版权意识并不高，很多游戏都会若无其事地借用欧美流行文化中的元素。作为20世纪最出名的拳手之一，当时泰森可谓是闻名世界，因此在设计一位游戏中的拳手时，Capcom也是第一时间就想到了他。拜森的全名是M·Bison，这个M，正是迈克的缩写。负责人设的安田朗曾明确表示，拜森的形象的确是从泰森形象上衍生出来的。

不过Capcom也意识到这种搞法在日本玩玩还行，真要到了美国是肯定要吃官司的。于是Capcom将美版拳王的名字改为了巴洛克（Balrog），至于日版原来叫巴洛克的西班牙人改叫维加（Vega），M·Bison这个名字则给了日版最终BOSS维加，真是不知道让人说什么才好。（注：这并不是三大BOSS美版改名的惟一原因，其他原因还有维加这个名字过于女性化等等，不过这绝对是主要原因。）



◀网友制作的换头拜森，毫无违和感。

高桥名人

作品

《高桥名人的冒险岛》

原型

高桥利幸



说到游戏角色的原型，高桥名人是绝对绕不开的，作为最著名的真人与游戏联动的游戏之一，以他为主角制作的游戏《高桥名人的冒险岛》，无论在中国玩家还是日本玩家心目中都承载着重要地位，不过他何以为"名人"的真正故事却是鲜为人知的。

他1秒16按键连打的神技让他成为了日本全国小学生追捧的游戏大师，但在那之前高桥名人只是一介小职员高桥利幸，是Hudson宣传部门的普通员工。在那时Hudson还是家小公司，缺乏宣传资金，在自社举办的"全国FC巡回大会"中如何"低成本地高效宣传"是社内最大的问题，



于是社长把高桥利幸叫到身边语重心长的说"从今以后你就是高桥名人了。"，面对这样的突然任命，在当时不善言辞的高桥利幸不敢反驳上司，只好硬着头皮接下任务。

实际在这个问题上，管理层层想得很简单，"既然没有钱请到知名艺人做宣传，那我们就自己造一个吧"，在这样的简单思路下他们想在社内制造一个"游戏高手"好在大会上吸引孩子们的目光，当时宣传部只有高桥一个人，所以这个大任自然而然落在了他身上。当时的任命愁坏了高桥，因为除了16连打的秘技以外他并不是什么样样都行的游戏高手，他自己也公开承认过打《超级马力欧兄弟》只能打到关卡1-3的程度。因此在大会前的一个月，他只好一遍又一遍苦练游戏的前两分钟——这两分钟刚好是展示环节的长度，之后装作从容地展现他苦练的技巧，最终他的苦练被人冠以了"天才"的名号，并形成了巨大的话题性，他也成为了家喻户晓的超级游戏高手。



随着高桥名人的走红，Hudson看到了其中的商机，花了很大力气去包装"高桥名人"的形象，活动、电视节目、电影无一不足，而其高峰就是游戏产品《高桥名人的冒险岛》。不过这部作品最初实并不是单独为了宣传高桥名人制作的，而是Hudson正在进行的《神奇男孩》的FC移植项目，在高桥名人取得影响力后，Hudson将移植几近完成的游戏略作修改，把主角形象替换为自家明星高桥名人，并以新名字《高桥名人的冒险岛》发售，这部游戏发售后在孩子们中再次掀起高桥名人热，也使"高桥名人"超脱于高桥利幸本身，成为了游戏史上最著名的以真实人物为原型的游戏角色之一。

马克斯·佩恩

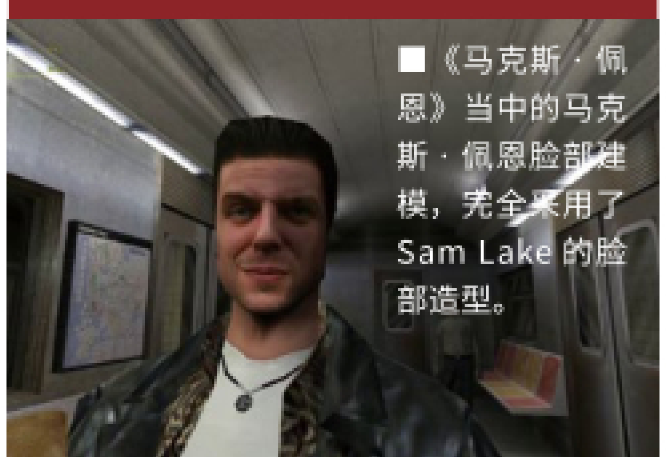
作品

《马克斯·佩恩》系列

原型

Sam Lake

（《马克斯·佩恩》编剧）



■《马克斯·佩恩》当中的马克斯·佩恩脸部建模，完全采用了Sam Lake的脸部造型。

鉴于由Rockstar制作和发行的《马克斯·佩恩3》是系列的最新作，而前两作的诞生年代相对久远，许多玩家对于主角马克斯·佩恩的印象也停留在了作品当中那个颓废而厌世的中年大叔身上。

其实这是Rockstar对马克斯·佩恩这个角色的理解转化成游戏后的产物，在系列初代当中，马克斯·佩恩不但更年轻，造型也更帅气，一头潇洒的短发和菱角分明的脸让人觉得他更像是个明星。那么他造型是来自于哪个模特或演员？说出来你们都不信，其实初代马克思·佩恩的造型来自于他故事的创造者：Sam Lake。

这位芬兰籍的作家原本名叫Sami Järvi，后来为了方便开展工作，把自己的名字改成了更符合英文阅读习惯的Sam Lake（Järvi在芬兰语里有"湖"的意思，转译成英文正好就是Lake）。他和《马克斯·佩恩》的开发商Remedy Entertainment之间的结缘可以追溯到1996年，因为Sam和这家开发商的创始人之一Petri Järvilehto是至交好友，Petri便邀请Sam参与到他们当年开发的游戏《死亡拉力》（Death Rally）的编剧工作当中，让Sam Lake和游戏开发有了接触的机会。

随后这位编剧高手开始在游戏界大展身手，《马克斯·佩恩》是他的成名之作。他不但是这款作品的编剧和角色的脸部建模原型，也在关卡设计上提供了帮助，甚至连游戏里的过场漫画当中的主角动作，也是由他来摆出姿势后，再被临摹到漫画当中。

不过Sam Lake会担当角色原型倒也不是因为自恋，非得让自己当主角，而是当年Remedy资金预算有限，根本请不起专业演员或模特，最后不得不让长得比较帅的Sam硬着头皮顶上。而到了预算相对充裕的《马克斯·佩恩2》当中，他们就请来了职业演员Timothy Gibbs充当主角的扮演者，终于让Sam能够安心专注于写故事了。



■Sam Lake的推特头像，就是他故意打扮成马克斯·佩恩的COSPLAY照。



■如果说推特头像还不太能看出来Sam Lake是在模仿马克斯·佩恩，那他的推特主页题头图就很能说明他到底是在扮演谁了。

Lacey Jonas

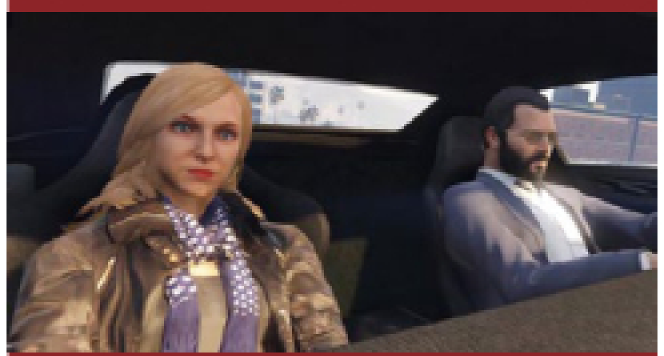
作品

《GTA Ⅴ》

原型

林赛·罗韩

（美国女星）



▲游戏中的 Lacey Jonas，光看脸部造型，的确是很像林赛·罗韩。

我们如今的流行语里，喜欢用“角度刁钻”来形容一个段子在某个出人意料的地方找到笑点（或黑点），从这个角度来看，多年前《横行霸道Ⅴ》和女星林赛·罗韩（Lindsay Lohan）之间闹出的那场官司纠纷，也算得上是角度刁钻。

事情起因说来也搞笑，《GTA 5》早期公布的时候，有一张非常有代表性的宣传画，里面不但展现了洛圣都的海滩景观和一些城市的剪影，还有一位穿着红色比基尼的金发女郎正在用 iFruit 手机（影射 iPhone）进行自拍。这图片原本并没什么值得一提的地方，毕竟这个系列很早之前就有画类似主题的宣传画。

除了这张宣传画，游戏里面玩家还会遇到一个驾驶任务，需要把一位名叫 Lacey Jonas 的女星送到目的地，途中还得躲避狗仔队的骚扰和追踪，显然是影射了现实当中的女明星碰到的类似情况。

就是这么两个无关紧要的细节，却成为了林赛·罗韩在 2014 年控告 Rockstar 的证据。这位早年因为参与迪士尼旗下影视作品而声名鹊起，随后又因为电影《贱女孩》而人气飙升的女星，声称上文提到的这两个角色形象，都是盗用了她的外表，所以侵犯了她的个人肖像权。其中那张泳装女郎图片的造型和她的某张照片非常相似，而 Lacey Jonas 的名字和外表，也和她很像。



▲出演《贱女孩》时的林赛·罗韩（左二）风华正茂。



■这张宣传画在《横行霸道Ⅴ》发售前后于网络上流传甚广，恐怕没几个人能想到最后竟然成为了一桩官司的控诉点。

这场官司一打就是 4 年，首次宣判是在 2016 年，罗韩被判定为败诉。她继续在律师的建议下上诉，第二次判决则是在今年的 3 月，仍然是败诉。原因说来也简单，用游戏中的元素影射现实当中存在的事物一直是“《GTA》系列”的特色，但也正因为是影射，实际上这些元素在游戏当中都不会是对现实事物的直接引用，以其为控诉点想要证明游戏本身在盗用肖像是很难站得住脚的。

不过林赛·罗韩打这个官司，或许也是有其他的打算。和她同年出演《贱女孩》的瑞秋·麦亚当斯和阿曼达·西耶弗里德如今都还是风华正茂，



▲林赛·罗韩的近照。

作为女主角的罗韩却已经呈现出了容貌早衰的问题。这场官司或许并不光彩，却也能够蹭上《GTA 5》的人气，每次宣判时还能在新闻上曝光一下，也算是一种“刷存在感”的方法吧。

洪福

作品

《饿狼传说 3》

原型

成龙



在早期由香港走向好莱坞的功夫巨星中，李小龙和成龙无疑是两个杰出的代表人物，如果说李小龙让第一次让功夫走向了世界，那么成龙开创的“功夫喜剧片”则进一步扩大了观众的视野，让功夫电影真正进入到了娱乐大众的范畴。在银幕上，成龙的



演出风格有别于李小龙的正统和严肃，往往带着不少幽默的场景和动作，即使是在紧张的打斗片段中，也会穿插一些搞怪的动作，令人捧腹大笑。正因为如此，相比已经符号化的李小龙，成龙在某种程度上更能受到观众和娱乐作品的青睐，以成龙作为原型而设计的游戏角色洪福（Hon-Fu）就是一个鲜明的例子。

洪福初次登场于格斗游戏《饿狼传说 3》，设定上是一个香港警察，不知是否是巧合，成龙在《警察故事》中扮演的香港警察陈家驹也是他最具代表性的角色之一。不仅如此，洪福的大鼻子、标志性的中分发型以及使用的武器双节棍，都能令人想起成龙在荧幕上的各种经典形象。除此之外，洪福还继承了成龙电影中的幽默元素，不仅在追捕罪犯的过程中时常脱线，那一口十分不标准的英文口音也经常被好友取笑。

作为一名香港警察，洪福的正义感虽然不如他的好朋友金甲唤那么强，但毕竟出于职责所在，对抓捕罪犯十分上心，尤其是他的老对手山崎龙二。在《饿狼传说 3》中，洪福从好友陈秦山处得到线索，前往南镇追查军火贩子山崎龙二的行踪。彼时的山崎龙二正与秦氏兄弟一起争夺《秦之秘传书》，洪福对这本拥有着巨大力量的武学秘籍毫无兴趣，一心只想抓住山崎龙二，但最终未能成功将其捉拿归案。有趣的是，洪福自开始追查九龙城寨的黑市军火交易案件以来，就一直在追捕山崎龙二，但每次都在紧要关头被其击败或是逃脱，以至于在后来变成了一个惯例的搞笑噱头，让这个角色身上的喜剧效果增添了不少。再加上洪福抓捕罪犯时的那股执着劲儿，两相结合之下，就不难看出这个角色身上的“成龙”印记有多深，这也使他看上去更像是一个游戏版的“陈家驹”。

ASAP 情报中心

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

栏目主持：稀饭&秋沙雨

对于已经买了《漫威蜘蛛侠》的玩家来说，本作在10月下旬推出的首个DLC“大劫案”（The Heist）是个既让人惊喜，又让人遗憾的额外内容，因为里面的确有着新的游戏元素和暗藏玄机的支线任务，主线任务也算得上颇有看点。但是最终故事结局强行留下的悬念和过短的游戏时间又让人觉得意犹未尽。不过要说里面令人印象深刻的角色，自然就是本期ASAP里要向大家介绍的这一位——

全明星大厅

BLACK CAT

黑猫（Black Cat）



图左是猫女，而图右才是黑猫，放在一起看的话，两者的造型还是差别挺大的。

●此猫非彼猫

提到黑猫这个角色，在非美漫圈子里很容易会产生一种令人尴尬的误会：黑猫？就是那个蝙蝠侠的女朋友？

不！她不是！她没有！那是猫女（Catwoman）！

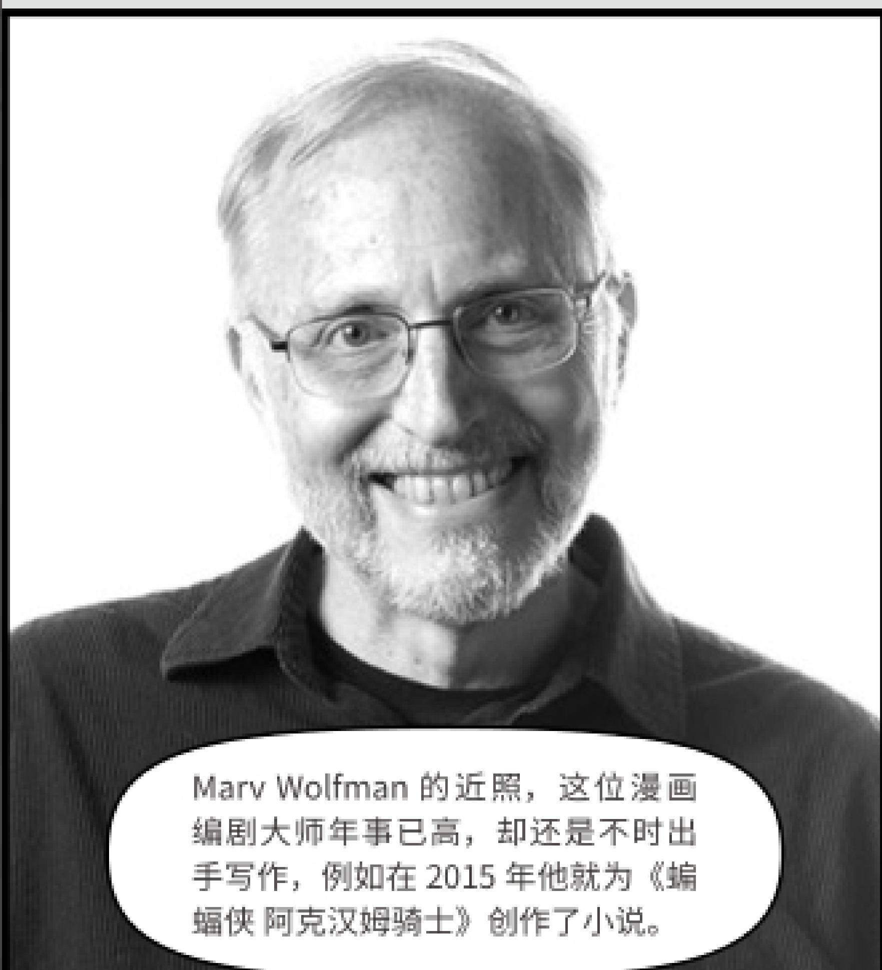
但话要说回来，能够让一般圈外人产生这种误会，也一定程度上是黑猫自身造型和名称上的锅，因为尽管她的诞生和猫女没有直接关系，但两人的形象来源之一，都是欧美文化当中被妖魔化的“黑猫”，有着黑色毛发的猫被视为魔女的宠物以及厄运的象征，套用在漫画中的女性反派 / 反英雄身上自然也格外适合。

除此之外，黑猫和猫女与英雄之间的关系也比较类似，都是先与英雄产生冲突，进而化敌为友甚至坠入爱河，最后又因为理念冲突而分开。甚至两者的“职业”定位都很一致，均是身手过人的飞天大盗。

不过像归像，实际上两者在故事设定、制服造型和人物性格上都有一些不同之处，所以往往也只有圈外人分不清，对于超级英雄漫画有一定了解的人是不会把两者搞混的。不过相信比起在蝙蝠侠主题电影、电视剧和游戏中都有不少戏份的猫女，大家对于黑猫的熟悉程度应该会相对偏低，本期ASAP栏目正好借着DLC推出的机会，来和大家谈一谈这位漫威宇宙中的女大盗。



《超凡蜘蛛侠2》游戏中的黑猫，造型更接近漫画中的传统外观，不过在服装上加入了一些现代元素。



Marv Wolfman的近照，这位漫画编剧大师年事已高，却还是不时出手写作，例如在2015年他就为《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》创作了小说。

●小蜘蛛女伴

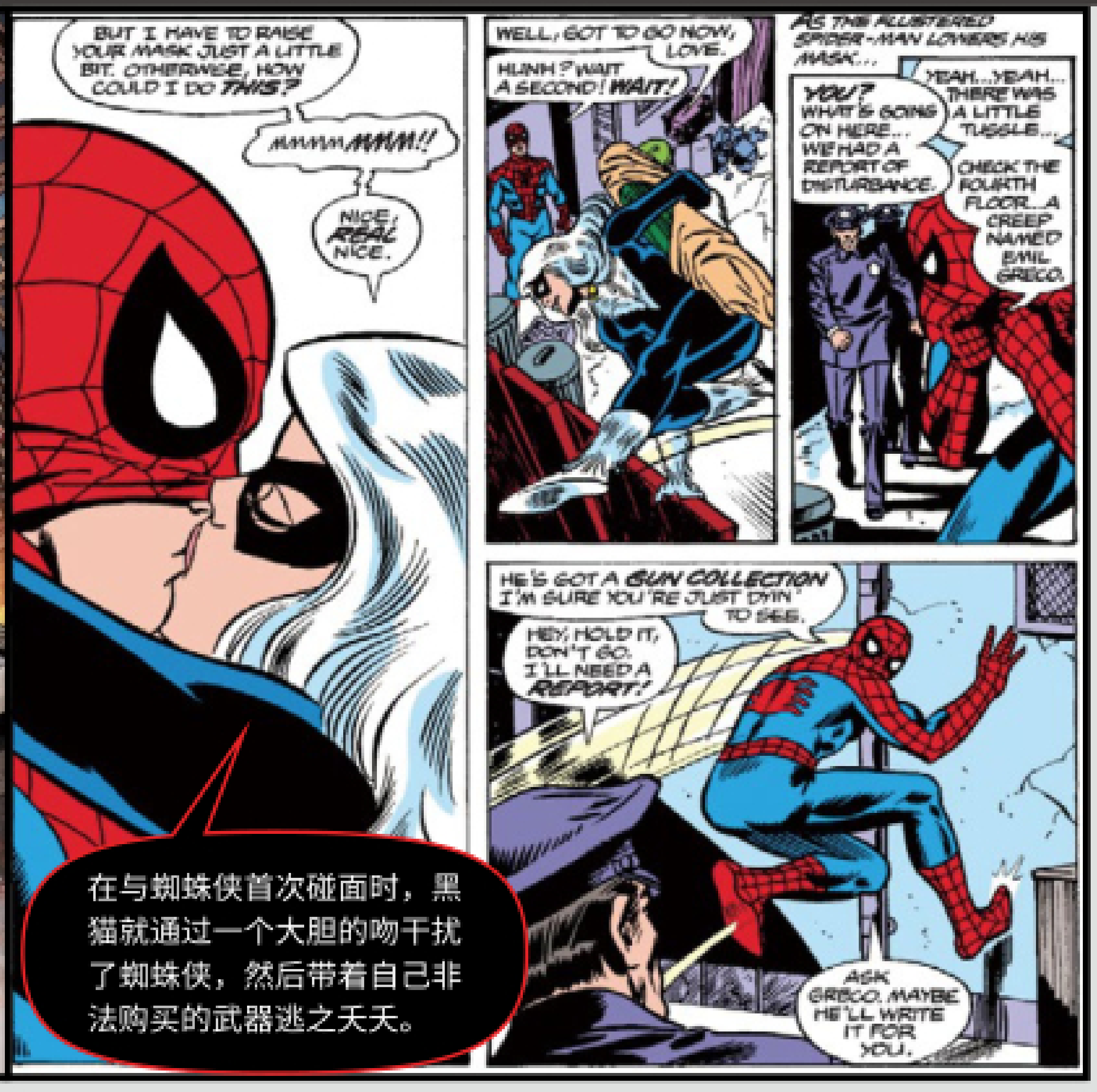
黑猫的创造者是著名漫画编剧Marv Wolfman，这位今年已经72岁高龄的漫画界元老曾经活跃于漫画出版领域，最著名的作品包括了为漫威创作的恐怖漫画系列《德古拉之墓》（The Tomb of Dracula）和半吸血鬼超级英雄“刀锋战士”（Blade），也是1980年代的《新少年泰坦》（New Teen Titans）系列连载的编剧。

Wolfman在漫威的职业生涯始于1972年，他当时先是作为编辑Roy Thomas的学徒进修了一段时间，然后在Thomas退任后接过了工作，并一步步把自己的工作范畴从黑白漫画出版转移到了更受欢迎的彩色漫画出版领域。而在度过了相对繁忙的早期工作发展后，他转职成主编，把自己从第一线工作当中抽身而出，开始把更多时间和精力投入到编剧工作当中，从而进入到了他的创作高峰期。

在担当主编的这段时间，他成为了《蜘蛛女侠》的第一位常规编剧，不但为这个角色贡献了精彩的故事，还在原有角色基础上为其重新设计了一个人类身分：杰西卡·德鲁（Jessica Drew）。另外他和画师John Romita Sr.一起创造了夜魔侠最强大的宿敌之一：靶眼（Bullseye），而另外一位画师John Buscema则与他一起创造了游走于宇宙和地球之间的超级英雄：新星（Nova）。

1978年的7月，Wolfman开始接手《超凡


靶眼是夜魔侠最有代表性的对手之一，他最近甚至出现在了《夜魔侠》电视剧的第三季中。



在与蜘蛛侠首次碰面时，黑猫就通过一个大胆的吻干扰了蜘蛛侠，然后带着自己非法购买的武器逃之夭夭。

蜘蛛侠》(The Amazing Spider-Man) 的连载，并且在接手后的第一期就在漫画剧情当中创造了一个非常重要的剧情转折——让彼得·帕克向玛丽·简求婚！而且玛丽·简还拒绝了！

而在一年后的 1979 年 7 月，一直谋划着想要为蜘蛛侠安排一位新女伴的 Wolfman 在经过了足够的铺垫之后，终于走出了他预想中的一步——把“黑猫”这个角色引入到了故事当中。他从 40 年代的动画《Bad Luck Blackie》中获得了灵感，这个动画当中有一只黑猫，拥有如同传说中般的特殊能力，可以让处于它身周的人陷入厄运当中，而 Wolfman 将这个概念转化到了一个女神偷身上，从而创造出了“费莉西亚·哈蒂”(Felicia Hardy)。这位女飞贼在《超凡蜘蛛侠》的第 194 集中登场，而且迅速通过一个吻，和蜘蛛侠产生了联系。

●盗贼的传承

费莉西亚·哈蒂是沃特尔·哈蒂的女儿，而沃特尔虽然对外的身分是一位周游世界的商人，实际上则是一位世界闻名的飞天大盗，擅长于偷窃各种被严密保护着的宝贵财物。不过常在河边走，哪能不湿鞋，沃特尔最终因为身分败露，遭到逮捕，而他在入狱之前却对自己的女儿留下了一个足以影响她日后人生轨迹的建议：“要么不做，要么做到最好。”(Never settle for second best)。

这种理念在费莉西亚上了大学后，终于因为一次偶然的悲剧而成为了她走上歪路的动机。她在大学的派对上认识了瑞安 (Ryan)，后者在她差点被一个学生强奸时救下了她，两人的关系也随之变得亲密起来。可是有一天瑞安宣称两人之间的关系应该要更进一步，便不顾费莉西亚的反对和她发生了关系。满心愤怨的费莉西亚并没有打算采取法律手段来维护自己，而是决心要从受害者变成复仇者，杀掉瑞安。

奉行着父亲教会她的信念，费莉西亚抛开了学业，开始进行大量的格斗和杂技训练，以保证自己有足够的能力复仇。然而人算不如天算，当费莉西亚终于觉得自己能够手刃仇人时，瑞安或许是因为多行不义，在一次酒驾车祸中丧命。费莉西亚精心准备的复仇大计因此全盘落空，就像是一拳打在了空气上。她的怒火和满身的技艺无处可用，最终，她决定走上自己父亲的老路，成为一名飞天大盗。

事实证明，费莉西亚遗传了自己父亲的盗贼天赋，她很快就靠着这个行当赚到了大钱，并且为自己创造了一个全新的身分：黑猫。



费莉西亚进行了高强度的锻炼，掌握了搏击和柔道等战斗方式和各种高难度的体操技巧。



《超凡蜘蛛侠》第 194 集的封面上，黑猫首次现身。

●第一次交手

黑猫第一次穿上制服后的犯罪行动就很大胆，她入侵了纽约警察局的总部，但不是为了偷财物，而是翻查了里面的罪犯档案，并找到了几个能够帮助她实行计划的人，然后出手将他们一一收服。她的计划在随后的故事中被揭晓，黑猫找来这些人不是为了组建自己的犯罪队伍，而是想要让他们协助自己劫狱，帮她把自己的父亲沃特尔·哈蒂救出来。因为后者已经身患重病，命不久矣，费莉西亚想要让父亲在家里的床上迎接死亡，并且能够最后见自己的妻子和女儿一面。

这个大胆的计划虽然中途被蜘蛛侠两次阻挠，但靠着过人的身手和神秘的“厄运”，还有和蜘蛛侠之间的大胆互动，黑猫硬是达成了目标——尽管在看到她化身女飞贼后，作为父亲的沃特尔却并不高兴，他其实不想要女儿走回自己的老路。但他最终的确得偿所愿，死在了家里的床上，最后的时刻有妻子陪在身边。

那么这时候费莉西亚又在哪里？她正忙着以黑猫的身分和追踪而来的蜘蛛侠在屋外大打出手，以阻止这位英雄把沃特尔带回监狱。最终，黑猫看似落败并掉入水中，不知所向，属于她的首次登场也暂时告一段落。



夜深人静时，化身黑猫的费莉西亚大胆地潜入警察局中寻找罪犯档案。


黑猫与蜘蛛侠在战斗中滚落到房屋顶边缘，而蜘蛛侠因为右手在之前的战斗中受伤，最终没能抓住黑猫，让其落入水中不知所向。

●重出江湖

在大胆的劫狱行动后，黑猫失踪了一段时间，不过她随后在《超凡蜘蛛侠》204 集中再次登场。此时她一边开展着自己的盗窃生涯，一边却化身迷妹，开始跟踪蜘蛛侠，甚至还偷拍了大量他行侠仗义时的照片。

但是当黑猫尝试从博物馆中盗窃一座雕像时，终于又和蜘蛛侠碰面了，并且还被蜘蛛侠挫败了她的计划。不过黑猫展现了自己作为盗贼手段的多样性，她通过用原本面貌进入博物馆的方式，安设了一个瓦斯喷发装置，等夜深人静时直接喷出瓦斯让雕像附近的保安昏迷，从而大摇大摆地拿走了雕像，赶来阻止的蜘蛛侠却再次被厄运能力影响，失去了阻止黑猫的机会。

类似的事件发生了四回，但最终的结果却有点出人意料，黑猫偷这些珍贵的物品，竟然都只是为了装点她那贴满了蜘蛛侠照片的房间，并引起蜘蛛侠的注意。

因为费莉西亚的母亲非常担心女儿走上父亲的老路，便让她答应自己会去寻求专业人士的帮助，然而思维早已经严重走偏的费莉西亚却决定与其找什么心理医生，不如直接让蜘蛛侠这位英雄去“辅导”自己，所以才用了如此极端的方式来表达自己的求助之心。考虑到自己似乎的确有义务帮助她改邪归正，蜘蛛侠竟然答应了这个请求，当然他也没有自大得觉得自己能搞定这个已经有点神神道道的女飞贼，便带她去专业医生处治疗。

回过头来看这一段剧情，虽然当年日本动漫领域可能还没产生一个我们今天非常熟悉的角色属性词汇，但按今天的标准来说，费莉西亚这是妥妥的“病娇”啊……



●又一次失踪

虽然装出一副被蜘蛛侠吸引的样子——又或者某种程度上是真的——但费莉西亚愿意让蜘蛛侠把她带到医疗机构去，却只是因为一个很简单的原因：逃出医院比越狱更简单。

她的盗窃手法也越发大胆，甚至在达成了完美盗窃后，为了引起失主的注意，故意用石头打破对方房间的窗户，来让对方怀疑自己是否遭到了盗窃。她甚至觉得自己能够轻松偷走艺术品是一件非常没有挑战性的事情，显然是被之前与蜘蛛侠交手时的刺激感养叼了“口味”。





所以她干脆让飞机在天上留下烟雾痕讯息，约蜘蛛侠和她在两人首次碰面的地方相会，两人进行了一番“亲密交流”——物理层面上的那种，因为蜘蛛侠不得不紧扣住她的手来避免身手过人的黑猫逃脱。但最终她还是逃脱了，从高楼上一跃而下——然后消失无踪。可以肯定的是，她并没有死，而是又一次隐藏行踪，等待着与蜘蛛侠再次碰面。

●第一次联手

不过黑猫这次的失踪持续时间很短，她在假面派对上现身，而这个派对的举办者是马吉亚（Maggia），纽约地区的犯罪家族之一，派对的主持人 Phil Bradshaw 甚至就是之前黑猫盗窃的对象。

跟踪而来的蜘蛛侠却又一次被她利用了，黑猫竟然直接挑衅 Bradshaw，告诉他正是她偷了这个黑帮成员的东西。于是派对突然变成了大乱斗现场，各种前来参加派对的帮派分子纷纷掏出武器来。不过黑猫的行动还是带来了好处，两人联手把现场的许多帮派分子都击倒在地，而 Bradshaw 则被早有准备并闻讯而来的警察以非法持械的罪名逮捕。

于是，尽管从行动上来看并不那么“正义”，但鉴于黑猫的确在惩治罪犯上帮到了自己，蜘蛛侠最终还是决定接受她作为某种程度上的打击犯罪拍档——和情人。



一场乱斗后，蜘蛛侠和黑猫联手解决了大量帮派分子，正式确立了两者的合作关系。

●难解的矛盾

虽然蜘蛛侠接受了黑猫，但两人在本质上的分别让他们很难持续这段关系。黑猫的确为了蜘蛛侠的行侠仗义生涯付出甚多，最惨的一次她被章鱼博士的机械触手抓住并沐浴在枪林弹雨当中，身中多枪还挨了好几刀，要不是蜘蛛侠及时把她送到医院，黑猫甚至可能已经死了。

但是她对蜘蛛侠的认识存在着很严重的问题，她爱的只是这个英雄的形象，却无法接受他某种程度上也只是一个凡人，所以在知道他就是彼得·帕克后，她却试图要让彼得放弃作为普通人的生活，这让他感觉深受伤害。

与此同时，黑猫对于自己本质上只是个普通人，缺乏能够和蜘蛛侠并肩的超能力深感不安。她四处寻求强化自己的方式，却因为曾经的犯罪历史而被复仇者和神奇四侠拒之门外。

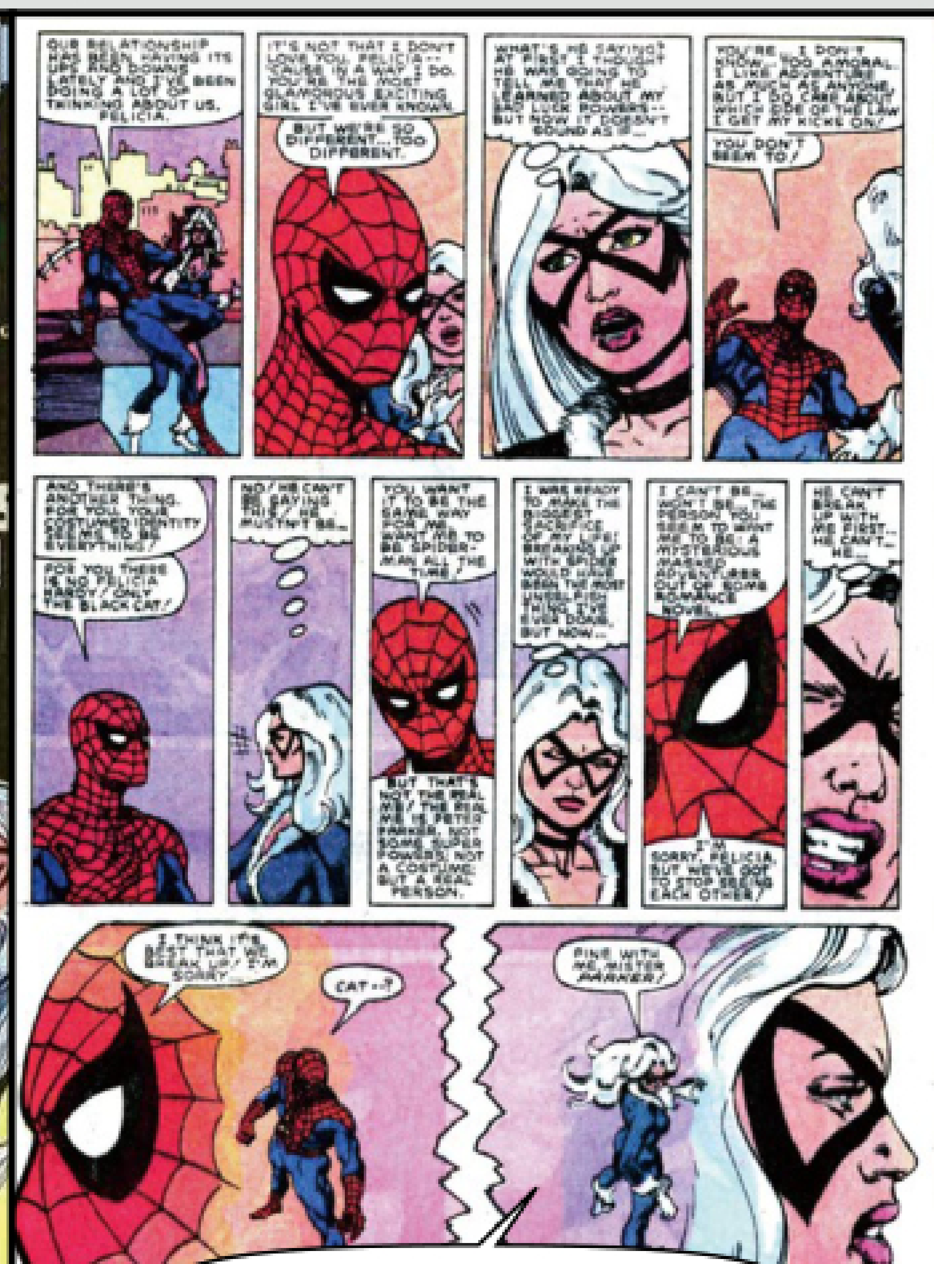
最终，黑猫找到了强化自己的方法，但最终却发现这个方法虽然是有效的，但提供这次机会的人却是纽约的犯罪帝王：金并。在接受了改造后，黑猫获得了更强大的厄运能力，现在只要待在她身边，其他人的运气都会被其所摄取，从而陷入了倒霉连连的状态。不敢把这个事实告诉蜘蛛侠的黑猫，让两人之间的关系产生了隔阂，最终他们以分手收场。

但是离开黑猫都不能改变蜘蛛侠的坏运气，他不得不求助于奇异博士，才终于让自己不再持续地倒霉。但他也错把自己的厄运当成是黑猫故意施加在他身上的，这让两人之间的关系一时雪上加霜。

不过黑猫倒是因祸得福，在蜘蛛侠的厄运被祛除时，她也受到了影响，不但获得了各种超人类的能力，还可以夜视。



《彼得·帕克不可思议的蜘蛛侠》第76集的封面，表现了黑猫垂死的一幕。



黑猫的隐瞒最终让她和蜘蛛侠之间的关系产生了裂痕，两人最终以分手收场。

●复杂的关系

在往后的漫画故事当中，黑猫和蜘蛛侠之间的关系一直都很复杂。她曾经因为知道彼得和玛丽·简结婚而醋意大发，但也最终和这对夫妇和好，甚至为了帮助彼得重新获得失去的超级英雄力量，而让自己身上那些增强能力被消除，不得不让专长于科技开发的反派修补匠（Tinkerer）帮她打造了一套特殊的战服，来维持自身的战斗力。

之后在相当长的一段时间里，黑猫都算是蜘蛛侠的盟友，时不时携手合作。但在近年的作品里，随着彼得遇到了最严重的身分危机——他的躯体被章鱼博士占领了，黑猫也因为那一段时间里蜘蛛侠的反常行为，而受到影响，坠入了她的黑暗面。

如今的故事里，黑猫已经放弃了她原本赚够钱后金盘洗手的打算，干起了原本她都没想过的事情：成为另一个纽约地下世界的大人物。她随后开始在黑道当中游走，和好几个反派进行过合作，最后甚至把黑帮分子中的锤头（Hammerhead）收为手下。不过随着几个大事件对她的黑道生涯产生了严重影响，最终打算在这个领域创造一番事业的黑猫却落得了个一无所有。最终她在同样也算是改邪归正的艾迪·布洛克（Eddie Brock，毒液的其中一位宿主）的劝告下，又重新回归到了行侠仗义的生涯当中。



通过战服和耳部的特殊装备，费莉西亚重新获得了她的“超能力”。



在坠入黑暗面的时期，黑猫纠集了一群超能力罪犯，决心在纽约的地下世界中闯出一片天。

●游戏的版本

看完黑猫的经历，我们再看《漫威蜘蛛侠》里的版本，就会发现一些在设定上的差异，这一点其实很符合这款作品的整体改编路线，那就是既有参考原作的地方，也有自我创新的部分。下面让我们来看一看其中差异最大的一些地方。

剧透警告：这个部分内含对于《漫威蜘蛛侠》的 DLC“大劫案”的剧情伏笔解析，尚未通关本 DLC 的读者请注意。

1. 沃特尔·哈蒂的生死：在漫画的故事当中，沃特尔·哈蒂是个非常次要的配角，主要作用就是在费莉西亚登场的时候作为她与蜘蛛侠产生冲突的催化剂，而且的确是在故事当中早早地病死了。而在《漫威蜘蛛侠》的世界当中，沃特尔明面上是在被关进监狱后，因为卷入监狱中的暴动而死，实际上则只是假死，为的是平息他得罪过的马吉亚黑帮的怒火，保护他的家人。

玩家会在 DLC 当中接到一位麦基警官委托，前去回收沃特尔·哈蒂在当年行窃时偷走的那些尚未被寻回的赃物。期间警官还会分享一些关于沃特尔的故事，让人觉得他的确是个跟这位大盗斗智斗勇了很久的警探。但当玩家最终寻回了所有赃物，再次联系警察局时，却发现根本没有这位警官的存在。而蜘蛛侠用之前的联系方式找上这位“警官”时，就会发现他原来就是假装死亡的沃特尔！他利用了蜘蛛侠去回收自己当年藏起来的赃物，最后还拜托蜘蛛侠多多照顾自己的女儿。

2. 黑猫的起源：按照漫画当中的设定，黑猫是费莉西亚涉足盗窃领域之后，为自己取的代号，所以严格来说她就是黑猫这个称号的来源。但是在《漫威蜘蛛侠》当中，黑猫是一个成名已久的大盗代号，闯下这个名声的就是沃特尔·哈蒂，而费莉西亚只是继承了自己父亲的代号。

3. 黑猫的装扮：在最开始的时候，漫画中黑猫的服装就是一件方便她施展灵活身手的紧身服，没有太强的防护能力，这也是为什么她会在被章鱼博士抓住后，被其手下的攻击打成了重伤。在获得超能力的阶段，黑猫修改了一下服装的设计，以配合她的新战斗方式。而在她失去超能力后，修补匠为她制作的战服则一定程度上让她能够维持在与以往相仿的表现水平。

而在《漫威蜘蛛侠》中，费莉西亚的服装风格更偏向现代风，而不是较为传统的超级英雄紧身衣，贴身程度有所降低，并且增添了不少高强度聚合物材质的护甲部件。从这个外形来判断，游戏世界中的黑猫应该也是正常人类，没有获得任何变异能力，所以才需要在服装上加上补强部件来保护自己。这一点也体现在她的眼罩上，材质从漫画当中的皮质变成了看起来强度更高的聚合物材质。

另外黑猫在漫画当中几乎一直都是披散长发造型，而在游戏当中则把一头长发绑成了马尾，看起来更干净利落。

4. 一些细节差异：根据时代的差异，比起漫画版中的黑猫，游戏版的黑猫在设定上更偏向于真实。例如虽然两个版本的黑猫身高都是 5 英尺 10 英寸（约等于 1 米 78），但漫画版的黑猫体重只有 120 磅（约等于 54 斤），而游戏版的则有 150 磅（约等于 68 斤）。考虑到黑猫的身手，她的肌肉量不会太低，所以实际上 68 斤的体重更为合理。

另外黑猫那头很有代表性的白发也在游戏中变成了灰白色，毕竟现实生活当中除了故意染色、年纪变大后黑色素消退和白化病，很少有正常人的头发是纯白色的。



在游戏中伪装成警官麦基的沃特尔·哈蒂。



实际游戏中黑猫建模，可以看出发色并非是纯粹的白色。



《漫威蜘蛛侠》中黑猫造型的概念原画。

当大家沉浸于“二表哥”的西部世界时，也不要忘了多出来活动活动呀。近期UCG天下聚会频频举办，为当地玩家提供了不可多得的线下交流活动。虽然活动结束后大家又各奔东西，然而通过活动结下的机友之情却能长久地保留下来。本期我们将为大家带来3场聚会的报道，此外还有武汉聚会的全新预告哦！

天下聚会订阅号

寻回二十年前的快乐

从1998年《游戏机实用技术》创刊号发售以来，距今为止已经有了二十年的光阴了，这二十年的时间带来了非常多的变化，其中最为明显的就是玩家习惯的改变，网媒的兴起开始让玩家们对于信息的接收变得更加迅速与驳杂，而平媒的速度在对比之下就显得愈加缓慢了。可与之相对的，正因为网络的飞速发展，玩家们现在更加倾向于在家中享受游戏的乐趣，大批玩家聚集在街机厅和各种线下聚会的场面也开始变得愈来愈少见，但我们仍然会怀念那些聚在一起的时光，那些展开对战的时刻、那些站在别人身后欢呼的时刻、那些互相之间交流经验的时刻、那些美好的时刻。

而UCG“天下聚会”给了我们一个全新的选择。

对苏浙沪玩家来说11月3、4日最为令人侧目的活动当然是在上海开始的WePlay游戏展了，但是下午5点就早早结束的游戏展会着实让人不太过瘾，为了填补参加完游戏展会后玩家们难以平复的骚动心情，天下聚会联动FANTHFUL，在这两天各开办了一场活动。

天下聚会联动FANTHFUL

11月3日的天下聚会在上海浙江中路FANTHFUL二楼举办，玩家们也自行携带了自己感兴趣的游戏来到现场，而当晚到场的也不只是玩家与开发者，UCG的卡卡姐亲自坐镇现场，《电玩迷》、《电子游戏软件》及《游戏批评》资深撰稿人硬核格斗高手Vega叔与独立之光布道师、人称“茶杯熊”的熊拖泥老师也亲临现场参加聚会。

现场提供了大量游戏机试玩，《忍者龙剑传》《舞力全开2017》《街头霸王Ⅴ》《铁拳7》《灵魂能力Ⅵ》和《马力欧派对》在现场的玩家手上展现着属于游戏的魅力，而当晚的高潮莫过于《舞力全开2017》与《灵魂能力Ⅵ》的两场比赛。两场比赛同步进行，吸引了数十人参加比赛，经过了漫长的“尬舞”与“比拼”环节，全场的热烈气氛被两个比赛项目烘托到了顶点，参加《舞力全开2017》的三组选手都放下了自己的矜持与羞涩，伴随着特意选出的动感音乐开始扭动身躯，向在场的所有人展现自己的曼妙动作，与刚刚一本正经姿态反差极大的舞姿让整个会场陷入了止不住的欢乐气氛中，而一旁的《灵魂能力Ⅵ》则就没那么轻松了，一招一式都牵动着比赛和围观者们的心，经过几个回合的较量，在兴奋、哀叹、惋惜、叫好等复杂的场景中结束了比赛。

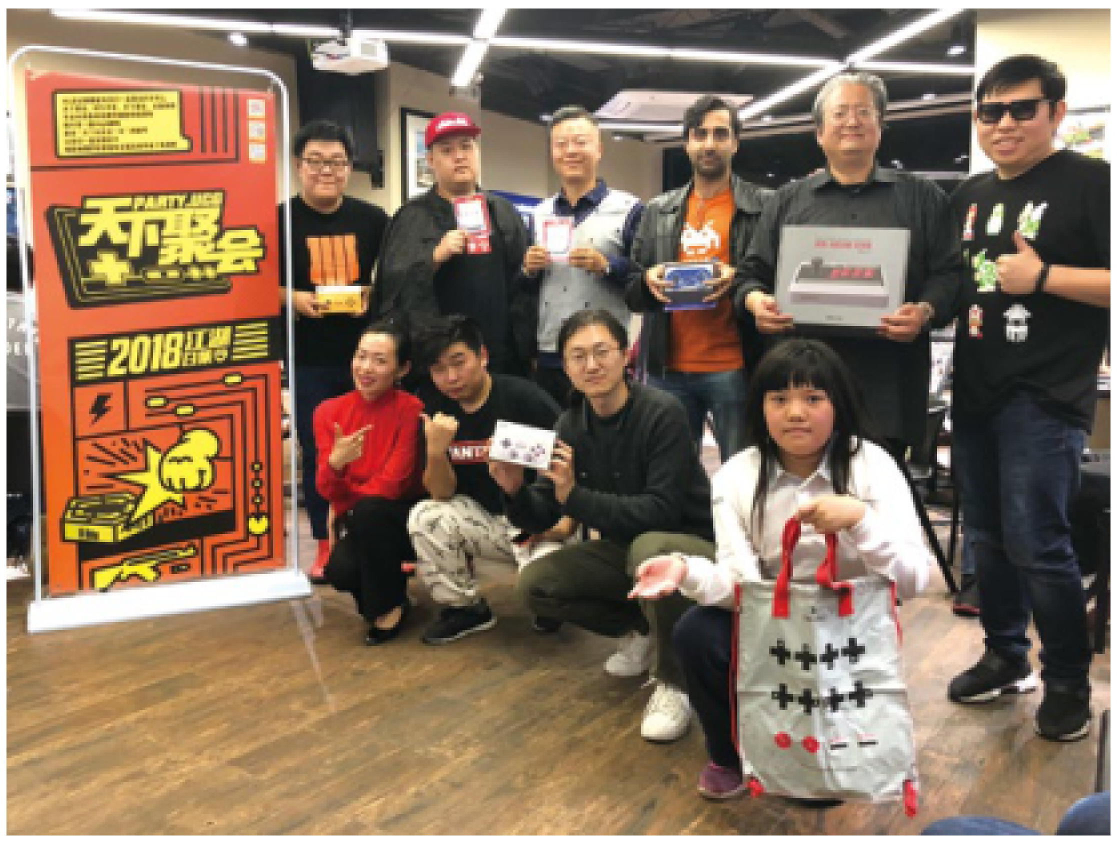
无论是尽显参赛选手妖娆舞姿的《舞力全开2017》，还是刀光剑影杀气四溢的《灵魂能力Ⅵ》都在决赛阶段获得了一阵又一阵的欢呼，每一个前来参加聚会的人都被名为“游戏”的这股力量所感染，情不自禁地为这些素昧蒙面的玩家们所赞叹，而最终来自杉果游戏的笑匠与V叔分别获得了《舞力全开2017》与《灵魂能力Ⅵ》的冠军，拿走了由“八位堂”赞助的外设大奖。



■在外面远远就能看到FANTHFUL的标志。


▶比赛中依然有一群玩家不为所动地玩着“马车”。





天下聚会 ×Sony Store 索尼直营店

11 月 4 日，上海索尼淮海中路索尼直营店的三楼成为 UCG 天下聚会的聚会现场。

下午两点后大家陆续到场，为下午的比赛做“热身”，三点时比赛正式开始。现场气氛也极为热烈，《舞力全开 2017》无疑又成为全民联动的欢乐神器。《拳皇 14》等格斗游戏也轮番上阵，格斗游戏紧张激烈，每一位参赛选手都在冷静的外表下都铆足了劲地想要干掉对手，每一次攻击与防守都是两位玩家之间的战术与反应的博弈，参赛选手们时不时因为获得胜利而兴奋地起身大吼，仿佛让我们回到了十几年前那纯粹的游戏时光。

这次格斗游戏很荣幸请来了部分上海的格斗高手一决高下，感谢某格斗吧吧主、格斗狂热组织爱好者，格斗中国某联盟群主……（身分太多了）在整场格斗比赛活动的激情讲解，经过 2 个多小时的激烈角逐，最终三位获奖者横空出世！

值得一提的是，这是天下聚会首次与索尼携手举办活动，今后在这里，索尼淮海中路直营店也会联同 UCG 天下聚会一起，继续周期性地为大家创造更专业的游戏体验环境和游戏视听感受。

在此特别感谢 Sony Store 索尼直营店以及星游纪、八位堂为本次活动中的玩家们提供的支持和帮助。

如果你想找回童年时期一同谈论、一同游戏、一同欢笑的感觉，那么请一定要关注 UCG 天下聚会，在接下的日子里，UCG 天下聚会也会继续给大家创造更多的线下游戏聚会活动，带来更多的欢乐。

下一次的天下聚会，我们再见。





■三大高手（外加一个卡卡）的合影。





◀高大上的索尼直营店外观。

2018年云南天下聚会

文：Jacob

2018 年 10 月 28 日 UCG 杂志社联合 GMremix、八位堂、火影笔记在美丽的春城昆明官渡区官南大道创恩文化馆内，举办了 2018 年云南天下聚会。时隔一年 UCG 天下聚会再次在云南重磅来袭，玩家们甚是期待，50 余名读者玩家参与了此次属于自己的“节日”，老读者人人听闻此次聚会消息后特地从蒙自市赶赴昆明参加聚会，他告诉我们：“虽然老了但我仍然是个玩家，是个 UCG 的读者”。资深玩家喵君现场带来了自己装满数字版游戏的痛贴 PS4 Pro，他有 2 台 PS4 Pro，分别装着不同的游戏，根据每次玩家聚会的内容来决定带哪一台。

下午活动准时开始，UCG 天下聚会掌舵卡卡向玩家解释了当天的活动内容，并向大家隆重介绍了几位重磅嘉宾，包括昆明本地游戏音乐 remix 达人江城子江哥、八位堂设计师李伟凌等。八位堂设计师李伟凌现场带来了许多八位堂独一无二的产品，诸如黄金版的定制手柄、果粉主题手柄，都是平时无法见到的限量版，引得玩家们争先拍照。八位堂还分享了一个十分感人的真实事件——一场大火使得一位国外玩家的屋子毁于一旦，废墟中能依稀可辨的物品只剩下一柄八位堂手柄，八位堂得知消息后为这位玩家定制了全球惟一的特别手柄。李伟凌接连着从口袋里掏出一个又一个宝贝，简直就是八位堂版哆啦 A 梦，也因此逗乐了在场的所有玩家和工作人员。

现场还举办了比赛，人气游戏《马力欧赛车 8 豪华版》和《铁拳 7》比赛名额很快满员。比赛战况激烈，特别是铁拳比赛每场都出现令人意外的残血反杀，屡屡引发了现场的欢呼。坑爹的是比赛途中某人的妹子对着他时不时地大声冒出一句“小哥哥你好厉害”，这种赖皮战术实在影响笔者出招，最终连最拿手的诺克提斯也败下阵来。

时至下午 6 点，仍然有不少玩家不舍别离，身为 UCG 吧二吧主的我和老读者风来西林合作将街机游戏《名将》一直打通才挥手告别活动现场。本次活动可谓十分成功，遗憾的是 2013 年就参加云南首届天下聚会的部分老读者如千早、叶公、代森、竹清、知音、天龙等人，本次聚会各位因为学业等特殊原因无法到来。天下聚会永远等着你们回来，让我们下次一起共度！







■惯例的天下聚会全家福。



■让人羡慕嫉妒恨的中奖者合影。

游戏不只是游戏 UCG 天下聚会武汉站预告

继春城昆明站之后，UCG 天下聚会又将来到江城武汉，与武汉的广大玩家们欢聚一堂，感受主机游戏的乐趣。本次武汉站特设铃空游戏和武汉华中科技大学两个站点，联合铃空游戏、武汉华中科技大学、八位堂一起为大家带来为期两天的游戏狂欢。

UCG 天下聚会 & 铃空游戏

时间 2018 年 11 月 18 日 13 ： 30 ～ 17 ： 30

参赛人数 80 人

地址 湖北省武汉市东湖高新区关山大道高新二路北辰光谷里 铃空游戏

活动内容 游戏体验、游戏竞技比赛

畅玩游戏

- PS4 《PES 2019》《灵魂力量VI》《龙珠 Z》
- PS3 《JOJO 的奇妙冒险 全明星乱斗》
- WiiU 《塞尔达无双》
- NS 《马力欧派对》

比赛内容

现场于 14 点开始，举办《PES2019》《龙珠 Z》1V1 锦标赛活动，连胜 3 局者即可活动奖品。每个项目连胜最多的玩家可获得豪华大奖。

UCG 天下聚会 & 武汉华中科技大学

时间 2018 年 11 月 19 日 13 ： 30 ～ 17 ： 30

参赛人数 60 人

地址 湖北省武汉市洪山区武汉华中科技大学启明学院亮胜楼 12 楼

活动内容 学术分享环节、游戏体验、沙龙互动环节

分享环节

1. 铃空游戏分享（主题：主机游戏开发经验）
2. 华科熊老师分享（主题：游戏哲学与当下国内游戏环境）
3. 联创游戏开发团队分享（主题：校内学生团队游戏开发经验）
4. 八位堂游戏分享（主题：游戏产品设计分享）

畅玩游戏

- PS4 《PES 2019》《灵魂力量VI》《街头霸王 V 》
- PS3 《真 · 北斗无双》
- WiiU 《马里奥 3D 世界》
- NS 《马力欧赛车 8 豪华版》

加入天下聚会方式：

1. 添加下方天下聚会官方负责人微信（备注“地区 + 天下聚会”字样）。

2. 关注天下聚会订阅号并在文本框回复（“地区 + 天下聚会”字样）。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

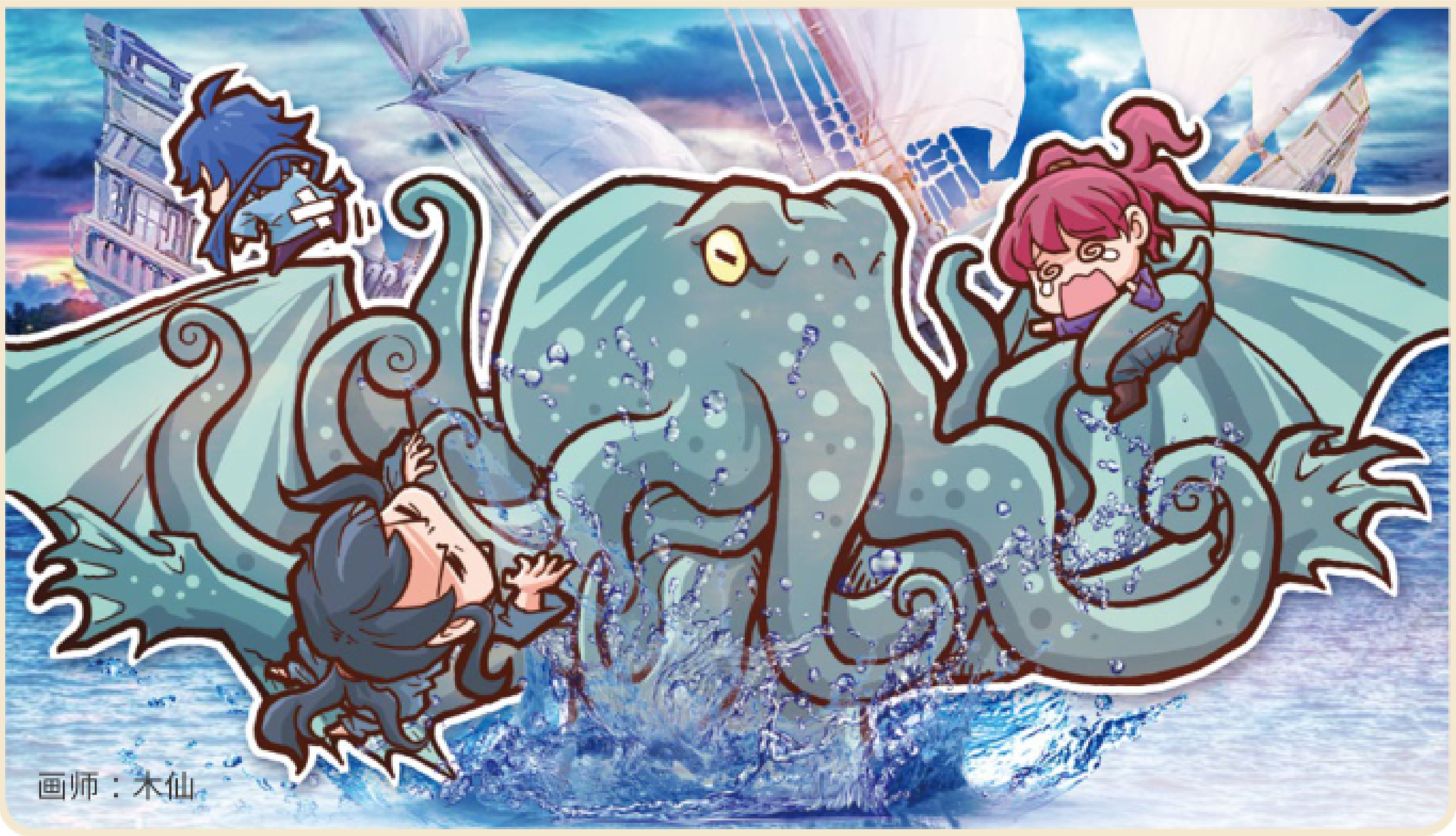
读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



读编往来
本期主持



画师：木仙

★这两周时间，就在大家夜以继日地玩着“二表哥”的时间里度过了。上期杂志上市后，我们也收到了很多读者的来信，信中都纷纷表示这是今年最好的游戏。不过和《横行霸道 V》不同的是，《荒野大救赎 II》也存在着一些比较明显的缺点，大家对于上期杂志 UCG 没有给出满分也表示理解。当然，缺点归缺点，“二表哥”的游戏内容实在是太丰富了，相信全国都没几个人目前能玩齐所有要素。这里要吹一波 11 月下旬推出的《荒野大救赎 终极档案》（详见封底），不容错过！

★最近连续几期“读编往来”都有“猛拍一砖”版块，一些读者对于杂志上连续出现这么多错误表示难以接受，这里我们要诚恳地向各位致歉。为了杜绝错误，杂志社最近也是痛下重手，加大了在校稿方面人力物力的投入，接下来也请大家继续监督我们，以提高杂志的校稿质量！

★《主机游戏二十年》即将完成制作，本书作为 UCG 创刊 20 周年的纪念丛书之一，将全方面回顾主机游戏在这 20 年里走过的历程。同时本书诚挚地邀请大家加入进来，分享自己的主机游戏史。距离截稿还有一小段时间，欢迎大家踊跃投稿！

编辑部 游戏风向标

荒野大救赎 II | **10 人**



出鬼了，为什么我有一半的枪都不能开火了？

——以为自己遭遇到重大 BUG 的纱迦不知所措，最终发现是因为他把 XOne 精英手柄 RT 的键程改短的缘故，本作中很多枪都需要将 RT 一扣到底才能开火。

离乡人 | **3 人**



宇宙人、仲夏、北山杉
你们几个孩子真让本妖精操碎了心。

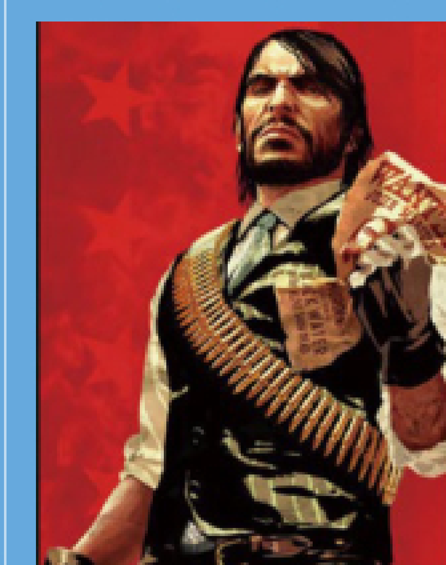
——《离乡人》故事进入后半段转折之后，忙于给孩子们补锅的宇宙人如此抱怨。

Sr_Wilde：小编们好！很高兴上次的邮件有幸被抽为了幸运读者。这次来邮件的原因是想要问一下小编们对于兴趣和工作的关系是怎么看的？对于我来说，如果要把我喜欢的东西当作工作来做，我是不能接受的，例如游戏、篮球、吉他都是我感兴趣的东西，但是要让我做职业游戏家、篮球运动员、吉他老师等，我是不愿意的，小编们是怎么看的呢？

纱迦：其实呢，就我个人而言，干了这么多年，从来没觉得把兴趣当工作是一件苦差事，反而觉得是一件很幸福的事情，特别是看到身边的同龄人游戏时间越来越少时。当然你举的例子也比较特殊，像是职业游戏家，这种如果换我来的话我应该也不愿意去做。至于篮球运动员、吉他老师这些，和我差得比较远，就更无法下结论了。但至少从主机游戏行业来说，绝大部分人都是因为喜欢主机游戏才进这一行的，这点是可以确信的。

Sadie：奋战七天，每天游戏时间超过十小时，总算通了《荒野大救赎 II》。结局令我几乎落泪，尤其是通关后寻找昔日战友坟墓的时候尤其感动。印象中挺多角色都活到 1 代才死，当初玩 1 代的时候他们对我来说就是个完成任务的 NPC，如今玩过 2 代他们的形象才鲜活了起来。下期杂志相信会有很详细的攻略吧，我想问的是杂志上会不会刊登 1 代的剧情重温一下呢？

纱迦：由于 1 代并不算很早的游戏，加上 2 代攻略本身就要占去大量页数，因此本期杂志上再刊登 1 代的内容就太夸张了。而且 UCG APP 很早就上架了免费的 1 代剧情小说，你有兴趣的话可以下回来看看。另外在即将推出的《荒野大救赎 终极档案》里，也会有 1 代的攻略，方便那些玩过 2 代后有兴趣体验 1 代的人。大家可以期待一下。





如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com

淘宝官方网店 shop.UCG.cn

UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

皮卡丘の精灵球：很高兴又看到《掌机王 Plus》要出了，一直很支持你们！虽然现在掌机领域在走下坡路，但是只要是你们出的书我还是会继续支持的！第一本"掌 P"（那时还是"SP"）还是在小学的时候看的，一转眼都到大三了，手里的 NDSL 和 PSP，也换成了 3DS 和 PSV（这两个现在也到后期了哈哈），不变的还是喜欢游戏的那颗心，原来看你们的光盘花絮好羡慕的，身边能有那么多一起玩游戏的人。发这封回函还是想让你们知道，还是有人在支持"掌 P"的（虽然一个人的力量很渺小），但是敢出敢买。然后"掌门人"和"小编寄语"这些都不能落下啊，上次就是因为你们攻略太多把"掌门人"的位置都给占了，所以才没有回函的，如果这次还是没回函的话，希望可以提醒一句回函还是收的。"掌门人"作为一个掌机玩家的聚集地真的不希望就这样消失，当年上高中的时候，忙碌的课程之后看"掌门人"就是我放松的一种方式啊，看着小编们相互吐槽真的很开心。最后加油！以后出的"掌 P"我实体和电子版都各买一份！支持！

乌冬：谢谢这位老读者，你的支持就是我们将《掌机王 Plus》继续做下去的动力。虽然没有了读编环节，但并不表示读者的声音我们就听不到了，欢迎在掌机王贴吧、微博或者淘宝的买家评论处留言。最后打一下广告，最新一辑《掌机王 Plus》将会在 12 月推出，也请多多支持。

微信 TeenTop：我想知道除了《GT 赛车》和《皇牌空战》新作以外，PS VR 未来有哪些值得期待的游戏呢？

纱迦：目前看来除了外号"血源卡丁车"的《离乡人》（本期有介绍），就只剩下《transference》了。其实 PS VR 的特性决定了它不会和 3A 大作有什么交集。因此与其指望 3A 大作推出 VR 版，倒不如关注一些知名度不高但评价高的小游戏。例如刚刚推出的《俄罗斯方块 效应》，评价极高（当然不管评分多高也就是个俄罗斯方块，笑）。

Email EDOG：最近接触到一款游戏《Warframe》，虽然是免费网游，但其设定十分前卫新颖，游戏内容丰富，剧情质量也很优秀，甚至能赶得上 3A 级的作品了。能否请小编们能否作一篇这款游戏的测评，让更多人了解这款游戏呢？

稀饭：这个问题就让刚进编辑部的非编馒头来回答吧，没错，他就是那位拥有粗壮而灵巧的手指、能够解决 PS4/XOne 手柄各种问题、喊了 3 个月要买"天蝎"最后还是缩了的非编。

馒头：作为一名来到编辑部后才入坑《Warframe》且在编辑部内疯狂安利却无人应召的孤独仓鼠，看到 Tenno 你的这封来信时，本人瞬间就"内牛满面"了。我个人是挺想写一篇短篇的评测来聊聊个人看法，但毕竟《Warframe》已经是好多年前的老游戏了，我就主要说几点吧。本作虽然能够开启离线模式，单人游玩，但本作本质上是款网游，所以是需要全程联网的。由于采用 P2P 的联机方式，故此即便是在国际服中，国内玩家间的好友联机依然能够流畅进行，只不过想要和国外的玩家匹配联机，就需要些特殊手段才能保证流畅度了。本作作为一款比较适合轻度玩家的"刷子"游戏，休闲玩家每日只需挑些空闲时间刷刷警报，清清日常即可。但这游戏要想硬肝也是能要了老命的，只要想刷，一天二十四小时不下线都能有东西可刷。游戏中的内购氪金只会影响玩家前中期的成长效率，对装备的性能数值无影响。刚入门需要适当小氪一笔内购包以确保游戏的畅快度，但又不能氪过度。毕竟，本来该刷出来的东西都花钱买了，那这游戏还玩什么呢？你说是吧？

大艳阳天：各位小编好，可以做《莎木 1+2》的 100% 全攻略吗？《次世代专辑 14》上面的攻略是不是 100% 全攻略？

纱迦：你所说的 100% 全攻略，指的是全成就 / 奖杯攻略吗？如果是的话，那《次世代专辑 14》可以满足你。但如果你的 100% 是指游戏要素 100%，例如 1 代的全记事本，那就不是了。在 DC 时代，有很多人都尝试过 100% 记事本，结果全都失败了。因为记事本的内容实在是太多太杂，就算有官方攻略本都不太可能达成。因为很多事件都有非常严格的发生条件，时间一晚或是顺序不对都会错过。最关键的一点是这些会错过的事件基本上都没有什么一见的价值，如此设计只能说是时代的局限性了。

本期奖品



大奖：《克苏鲁的呼唤》主题打火机1个（共3名）

问卷调查

一、你对本期杂志的内容有何评价，是否有你特别喜欢或特别讨厌的内容。

二、我们有计划在杂志上开办一些近期热门游戏的专栏，为大家持续介绍游戏相关的历史和资讯，你希望看到哪些游戏的专栏呢？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 12 月 15 日，以发件日为准。

449 期奖品

《边境计划》塑料杯垫与 2 张贴纸（共 2 套）

2.19	578815974@qq.com
nightime	2549616457@qq.com

电子邮件 UCG@UCG.cn

邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编 730000

编辑微分享

用 XOne 精英手柄玩《荒野大镖客 II》可谓绝配。众所周知，有几个操作在游戏中是要经常使用的，一是骑马时连按 A 键加速（步行时奔跑的操作可以在设置中改为按一次 A 键），二是发动和解除鹰眼的 LS+RS。使用精英手柄时，可以将以上 3 个键设置在 4 个拨片上，这样操作体验会很多。尤其是将 A 键设置到左上或左下拨片后，左右手都可以用来控制加速，十分惬意。当然注意不要乱改键程，不然就会出现风向标中的囧事。

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★个人对“二表哥”最满意的地方，除了那个庞大美丽的西部外，就是剧情了。因为涉嫌剧透，具体就不多说了，总之个人十分满意。由于部分角色的下场在 1 代中有所交代，我也在考虑是不是要补一下 1 代。相信和我有相同打算的人不在少数，这里也广告一下，即将推出的《荒野大救赎 终极档案》中预定会收录 1 代的攻略，由于 1 代至今只有英文版，好用的攻略还是很珍贵的。另外如果大家想获得最好的体验，记得玩 Xbox One X 的强化版。

★《灵魂能力VI》全平台版本入手，不过问题在于我没有一台能流畅运行 Steam 版的电脑。由于个人很少玩 PC 游戏，因此家里的电脑离这个目标差了十万八千里，需要来一次更新换代。算了下价格，不得不感叹还是玩主机游戏省心。以前总羡慕 Steam 上的游戏各种便宜各种打折，如今看来原来这省下来的钱都砸到硬件上怕是还不够呀。

★双十一当天，我是依然奋战于西部大开发中，而家中那位表现十分镇定，毫无抢购的迹象，不禁让我深感欣慰。结果从 12 号早上开始，手机便不断接到“你在 XX 购买的 XX 已准备发货”之类的短信……

本期个人签名

我有一个计划！

秋沙雨



☆从 10 月开始到这期一直为攻略忙活着，稍微能喘口气时发现距离《GE3》的发售已经不到一个月了，约摸着下期或者下下期又要开始接连不断的忙碌生活了。《GE3》老早就订好了数字版，实体版倒是想收一份限定版，不过看来看去各店铺限定特典都不太合我胃口，所以决定到时候买一份中文版的限定就算完事了（反正内容都一样）。虽说《GE3》发售将近，我的《GE2RB》二周目却还在刚给罗密欧报仇那里磨叽，按照这速度的话如果接下来一个月如果我没跑去玩《AC2》或者《KH1.5》的话，估计《GE3》发售时也才打完黑九尾吧……

★光是这个月就买了《KH3》同捆《KH1.5》、《KH2.5》、《KH2.8》的合集、《宵星传说 复刻版》和《审判之眼》，所谓的结账一时爽硬盘火葬场，当发现《KH》的几部高清移植版居然是买完就能下了之后，悲伤地发现硬盘只剩下 30 多 GB，于是赶紧趁着“双 11”打折去买了个 4T 的移动硬盘才算是解了燃眉之急，把一些平时偶尔才会打开来玩的游戏给转移到硬盘里，顺便还把以前趁着港服超低价打折时买的一堆“《刺客信条》系列”作品给下了回来，折腾完之后发现我的 PS4 还差《叛变》、《起源》、《奥德赛》和两部《编年史》就把《刺客信条》目前登陆 PS4 的作品都一网打尽了（当初买游戏时顺便把季票也给一起买了），不过按照我这效率，估计又是得慢悠悠拖个一整年才打完一作。

本期个人签名

编辑部此起彼伏高呼着“黑水镇”的时候，我摸摸潜行在“黑水岛”之中……

果汁



●《SSSS.GRIDMAN》剧情渐入佳境，没想到特摄和动画结合的形式如此讨人喜爱，更别说还有各种暧昧看呢（笑）。只可惜本作只播短短一个季度，要是能像以前的动画那样随便播个 26 啊 50 话什么的一定非常精彩，不过时代变了，一是观众不一定有耐心忍受 50 话的慢热，二是现在的业界实在很少做那么长篇的动画了。小时候被《柯南》或者《海贼王》之类的动画养大的原因，觉得动画没个 50 话都不够过瘾，不过渐渐长大后每个动画的话数一缩再缩。从 100 话到 50 话、50 话到 25 话，直至现在已成常态的一季 12 话，着实感到些许遗憾。

●找时间看了《毒液》，第一次看见毒液是小时候看《蜘蛛侠》动画的时候，当时就非常喜欢这个反派。只是没想到毒液的设定好像已经和蜘蛛侠没有多大关系了，电影里的毒液也比想象中的乖巧不少，所以超级英雄漫画的设定真的是难以跟上啊。不过毒液还是不减当年的帅气，电影虽然不是太出彩，但还是满足了我看毒液的需求……好吧，谁能预料到毒液实际上那么像埃迪养的狗呢？

本期个人签名

我的马摔死了！

胜负师



【铂】又一年生日过去了，坐实 40 岁油腻大叔，不再是“年少有为知进退”。十六年一直待在近乎相同的环境当中，除了发福变老，也没觉得自己的心智变得更加成熟。希望自己有当个“老顽童”的勇气吧！

【金】几个月的准备与筹划，UCG 二十周年的纪念刊就快做完了（见封底），这种形式的专辑对于 UCG 来说算是前所未有的吧。说起来生存了二十年的游戏杂志在中国也是前所未有的，感谢您和我们一起创造了这样的历史。

【银】《荒野大救赎 II》进度不快，才勉强通关。剧情越往后越像“比惨大会”，看得人心里难受。另外，游戏中作恶成本较高，我也更愿意当一个行侠仗义的“西部活雷锋”。

【铜】最近白天总会漏掉一两件要处理的事儿，在半夜要开机玩会儿游戏时才想起，不舒服斯基……

本期个人签名

假如我年少有为不自卑，懂得什么是珍贵。

梦叶



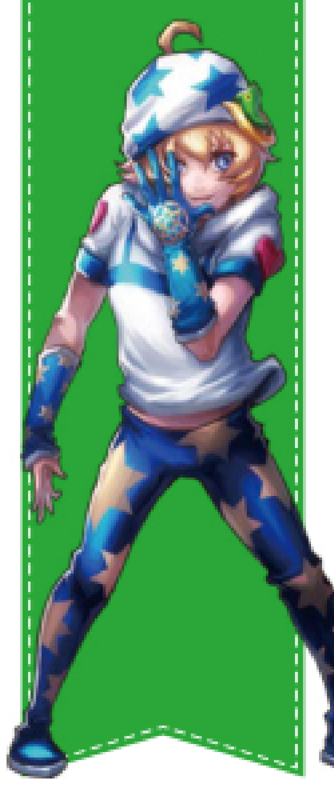
@一到换季时节编辑部必有中招之人，密闭的空间加上不合时宜的空调，使得办公室内一旦响起第一声咳嗽，那接下来的几周肯定是连坐效应。短短不到一个月的时间，流感症状就已经在编辑部内爆发了两轮，此起彼伏的喷嚏声和接连的请假在编辑们看来似乎已经习以为常，但考虑到长久以来的健康消耗似乎也该引起重视了，先去备点消毒口罩吧！

@依旧沉迷于《荒野大救赎 II》中，通关后开放的初代地图带来的远不止是故地重游的感动，还有丰富的收集、挑战以及彩蛋等着我去探索完成，这种能够令我完全沉浸其中的开放世界真是越来越不舍得推进，同时也越来越期待之后的《RDR Online》，不过一想到单位那令人绝望的联网质量……只能祈祷 R 星服务器给力吧！

本期个人签名

办公室传染病防不胜防！

六等星



┣当初淘了一张日版的《邪恶深处 2》准备再打一个白金，不过由于事情耽搁了，草草通了一遍简单难度便丢在了一旁，准备等个良辰吉日不会出 BUG 的时候把最高难度解决。没想到 B 社这次这么大方，直接更新作弊模式，瞬间从噩梦变成了白金神作。

┣《大表哥 2》这次奖杯成就设计实在是太恶意了，游戏本身麻烦事多不说，挑战中制作东西、打猎不明白为啥数量要弄得那么大，尤其是制作 5 瓶神奇药剂，那么多药草真是找吐了。好在最后还是发现了快速获取的方法，本期攻略里面也会提到。

本期个人签名

看来这辈子都不能完美TS斩了。

宇宙人



☆去年双 11 的时候手贱买了一台 PS VR，到今年双 11 终于有机会用上了，可喜可贺（T T）。鉴于这次手贱的经历今年双 11 坚决不开 TB，不买任何东西，守住了钱包酱（真实原因是这之前已经用到信用卡大出血了）。

☆《离乡人》我个人认为是挺值得吹爆的一款 VR 游戏，通过 VR 在这古朴的欧式建筑中生活给人很舒适的体验，而且重点是——妹子们还都挺好看的！剧情也没令人失望，最近可能会抽个时间再打个二周目。之后剩下还期待的 VR 游戏有《皇牌空战 7》，以及之前在 TGS 上试玩过的《Blood & Truth》。



▲上一个白金感觉已经很久以前了

本期个人签名

打完《离乡人》给我一个跟游戏没什么关系的启发，每天该早点睡觉了，熬夜都是跟透支那些不属于自己的时间……

马修



之前沾沾自喜的因为一场着凉神奇痊愈的牙痛，最近又找上门来了……牙疼的时候两件事不能忍：一是疼，二是不能吃辣。

被医生警告要早睡早起。虽然生物钟一直比较乱但好在沾枕头就着，于是早睡也没觉得困难，但早起就难了，即使睡了八个半小时起床时还是痛苦……

所谓的没有对比就没有伤害，本人第一时间买的《真·三国无双 8》国行实体版，350 元（大概），一分钱没打折，结果坑在了第七个角色上至今。然则现在无论实体还是数字版都只要 100 多了。去年花 330 给 NS 买的 128G TF 卡，到现在也没装下多少游戏，结果今年双十一时候降到 99 了……

“双十一”不仅钱包出血，游戏也多开了 N 多大坑。本来二表哥和《宝可梦 Let'Go》都是杀时间的游戏，结果双十一当天没忍住，又在港服 PSN 剁手了两个我荣的《无双》……

本期个人签名

吃土玩游戏进行时。

三日月



由于最近都在忙着写和玩《荒野大救赎 II》的缘故，每天几乎都是在加班的状态。累不累倒是其次，反正大部分时候都是在玩游戏，和平时没什么两样。最大的问题是空余时间少了很多，也没什么精力去玩太费脑的游戏，因此我特意在这段时间入坑了一个某知名主机 IP 授权改编，由国内某巨头代理的国产手游。别说，还挺好玩。

从手游的角度来看，本作和其他日本手游最大的区别在于它将游戏中最好玩的部分非常直观地展示给玩家。举个非常简单的例子，游戏中升级武器是老一套的收集素材，但游戏里非常贴心地直接在武器升级界面就列出了所有素材的掉落点，玩家可以直接从升级界面跳到素材的获得地点（关卡掉落或者商店氪金），甚至可以直接耗费体力跳过关卡，并根据一定几率来获得素材。

这种做法无疑是非常吸引那些轻度玩家的：将刷素材这种枯燥无味的部分简化掉，玩家只需要将少量的时间专注于游戏的主体部分就行。说实话，现在很多日式手游（或者是仿日式的国产手游），都是依靠人设或者 IP 来吸引玩家，无论玩法怎么变，骨子里依然是那个需要依靠“刷刷刷”才能让玩家保持每天登陆的刷子游戏。从这个角度来看，这个国产手游更像是一款纯粹的游戏。当然，国产手游最后都是一样的，到了中后期依然是个不氪金没法玩的游戏。

顺便一提，没想过要氪金的我在玩了半个月并打通了主线剧情后就弃坑了，果然只有纸片美少女才能让我心服口服地氪金。

本期个人签名

R.I.P. Stan Lee.

苍穹



◎各位读者拿到本期 UCG 时，《怀旧玩家》第 2 辑就已经上市了，主打的“Capcom 失落名作”精选了 5 大系列进行详细回顾。肯定会有卡饭提出“某某游戏为什么没有入选”的质疑。其实以卡社旗下的经典 IP 数量，仅以一两辑的篇幅是完全做不完的，希望今后还有机会把《恶魔战士》、《出击飞龙》等其他系列的回顾呈现给大家。

◎为了制作《怀旧玩家》第 2 辑，把“《鬼武者》系列”又轮着通了一遍，期间还重新买了一台 PS2。系列中个人最喜欢的还是 2 代，希望这次初代的高清移植版销量能让 Capcom 满意，把后续两作的冷饭也炒起来。

◎前后短短两周的时间，东西方读者痛失两位巨擘。以往从不在“双 11”购物，今年买了一套《金庸全集》缅怀查老。

本期个人签名

英雄不死，莫忘江湖。

乌冬



◆乌冬嫂的姐姐有个两岁大的女儿，刚开始时她对我这个突然出现的姨丈非常抗拒，不仅不敢靠近我，和我对视甚至还会被吓哭。不过见得多了后，加上各种零食和玩具的利诱（主要原因），渐渐和我越来越熟，现在不但会叫我的名字，还会和我玩，见不到时甚至会用手机给我发语音信息，真是可爱极了，当然最开心的还是作为姨丈被认同。

◆看着去年“双十一”买的还没开封的东西，决定今年“双十一”不能再买了，结果一到 11 日零点，就鬼使神差地打开了某宝，再不知怎地就装满了购物车，结果又买了一堆暂时用不到的东西，难道“双十一”真的一旦中了就无法解除的魔法吗，看来下次要删 APP 才行。咦，我去年是不是也说了同样的话。

本期个人签名

婚假中。

三味线



◆周末时顺手给一些朋友转发了深圳六景点“惊天”优惠价的购买链接，不料遭到一致的吐槽——居然有关注这么现充的东西。其实这真的是误解，谁说阿宅就不能有点户外活动的，我一个人也会去看电影、逛商城、吃美食，完全大丈夫，完全不现充。

◆“双十一”没有剁手，只是入了一丁点手游周边和一张中文版的 NS《告白回忆 8》……回想近几年，自从入职后就很少玩 Galgame 了，一来空闲时间不多，二来生活上的心态转变也让我逐渐对这么一种游戏载体失去了热情，我肯定没老，只不过确实变了。

◆新番《电光超人古立特》确实是秋季档的一匹“黑马”，以往设定硬核的特摄片如今加入了更多的青春元素，虽然改变是如此的喜闻乐见，但个人还是想吐槽一句：大家不要只顾着看六花和脚丫子，其实动画特摄战斗也很有魅力啊！

本期个人签名

今年是动画界的“文艺复兴”吗？

余烬



▲虽然大学时期曾经和室友一起玩《暗黑破坏神III》犯困过，不过本作的 NS 版依然让我大呼“真香”。太久没有关注本作，以至于发现和刚出时相比在玩法有了不少的变化。不过催眠的功效并不比当年差，睡前刷一把效果不错。从目前来看 NS 版的本作可能是主机版本中惟一支持中文语言的（虽然目前还没有更新），再加上之前《怪物猎人 GU》对中文语言的支持，老任在中文化这方面还真给力（所以为什么《油彩军团 2》没有中文）。

▲本来只是想看看兔女郎学姐，没想到《青春猪头少年不会梦到兔女郎学姐》比想象中有趣得多！这是一部在校园中加入了科（zhong）幻（er）设定，且这些科幻还和角色的情感发展有所结合的作品。当然本质上还是一部校园题材，但相关理论的加入让本作的剧情多了一层维度，以至于让人觉得情感只是表面科幻才是内核（并没有）。另外，本番的男主角绝对称得上是近年来的“骚话王”，话一旦骚起来就真没学姐什么事了。

本期个人签名

打团了！

北山杉



即便到了 11 月中旬，深圳的时间似乎还停留在早秋，气温如同久经岁月的老猫，一直在 20 度～26 度之间晃荡，绝不会超出这个区间。前阵子因为台风天气而赶忙从家里邮来的保暖衣物直到现在仍然一次都没有用上，每次老妈问起这边的温度，总能从她的语气中听出一丝丝讶异，仿佛在说：“我这边都这么冷了，你那边怎么还在穿短袖呀？”挂下电话后思来想去，觉得深圳的入冬确实没啥仪式感，而且衣柜里这么多秋冬装放着也是浪费，今年可不能再穿着短袖短裤吊儿郎当地过下去。于是最近又把长袖长裤翻出来穿上了。（虽然一到正午便被编辑部的滚滚热浪搞得晕头转向）

现在看来，本季的日剧最符合我的口味还是宽叔主演的《下町火箭 2》，虽然第一季的剧情因为过了太久而早已忘得差不多，不过并没有妨碍我的观看体验。相比第一季，第二季的剧情的确如豆瓣上所诟病的那样，还是“日式鸡汤”+“废燃”这两个老一套组合，但泪点超低的本人就是无可救药地吃这一套（捂脸）。说起来小时候的梦想还是当一名探索星辰大海的宇航员呢，现实果然是这个世界上最残酷的东西……

本期个人签名

今年“双11”的剁手欲望比去年高了很多！

稀饭



●每年的暴雪嘉年华，我都只是当成一次大型的游戏版本更新通告，看看《守望先锋》有什么新英雄和新动画，《炉石传说》有什么新卡，还有《魔兽世界》有什么新资料片的动向等等。最近没什么动静，只在不停更新合作任务指挥官的《星际争霸 II》先不提，《暗黑破坏神》和《风暴英雄》算是暴雪全家桶里我的盲点，所以今年嘉年华举办时，看到《守望先锋》有新英雄，《炉石》有新资料片，我感觉就没什么遗憾了，结果回头一翻新闻，才知道《暗黑破坏神 不朽》竟然闹出这么大的风波来。

鉴于我对于“大菠萝”的投入度一直不高，我是的确很难理解《暗黑破坏神III》之后就一直在盼着系列新作的玩家在看到这款移动端作品之后是个什么样的心情。但作为经历过从公测到现在“争霸艾泽拉斯”所有版本《魔兽世界》的老玩家，我厚着脸皮勉强把自己算做是个暴雪粉，而从我接触这家公司的作品这么多年的经历来看，其实对暴雪最投入的那一群用户，也从来都是最苛刻的一群人。《WOW》的几个资料片玩下来，我就没见过哪个版本平衡性调整后没有玩家跑去相关论坛上破口大骂的。类似的问题也存在于我最近玩得比较多的《守望先锋》里，很多我自己感觉玩着还行的英雄，到了某些玩家口里就是废物、垃圾，连打随机配对选了，都得开着语音大吼着让人换掉。

或许暴雪的确不怎么擅长调整平衡性，但正如微博上的种种政治观点不能代表我们的真实社会群体态度，闹得最凶的一群粉丝，也未必真的能够代表所有玩家的观点。所以虽然在嘉年华之后，业界纷纷又冒出一波“暴雪不是当年那个暴雪”的言论，但这说法的滥用程度可能很多之前不关注暴雪的玩家都想象不到，在 WOW 相关的论坛上，这类主题的帖子都已经被斥之为“月经”贴，隔三差五就有暴雪粉因为对某个改动不满或是对整体游戏节奏不爽而挥着这杆大旗跳出来指点江山。

从个人感觉来说，我也并不看好《暗黑破坏神 不朽》，因为我并不信任国内商业游戏开发团队的设计理念，但要拿这游戏当暴雪的棺材板，还是夸张了点。

本期个人签名

艾什很赞，然而我选择机器人妹子！

水无月



■本期的寄语依然是豹豹照片压阵



※ 重温了一遍《恶魔城 X 血之轮回》和《恶魔城 X 月下夜想曲》这两部作品，游戏制作虽然是原汁原味的复刻，对于早就把这两作玩得烂熟的人来说并没有太多新鲜感，但是从这两作的奖杯设置和描述来看，移植团队绝对是一群情怀满分、深谙各种彩蛋与梗的“《恶魔城》系列”老粉，尤其是《月下的夜想曲》的奖杯几乎涵盖了本作绝大多数有名的隐藏要素，因此本期也在“成就奖杯堂”栏目中为大家制作了本作的白金攻略，希望各位喜欢。

※ 隔壁皇马已经在新帅带领下逐步走回正轨，这边我萨依然各种让人心惊胆战，尽管现在还是西甲积分榜第一，但今年整体表现的不稳定和疲软也是有目共睹，这个赛季还是很让人担心啊。

※ 继金庸之后又是斯坦·李，2018 年内离开我们的文化界大师实在是有点多，时光飞逝、青春不再，今年对这两个词有了更深刻的感受。

本期个人签名

是继续猫粮还是罐头（新任猫爸遇到的第一个难题）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.11.16——2019.8.27

年底商战即将拉开帷幕，不少曾经大热的作品最近都开始打折甚至永久降价，而随着新作不断发售，即将召开的TGA也成为了玩家最关注的展会。笔者最期待的《猎天使魔女3》时隔一年也该有些新消息了吧。

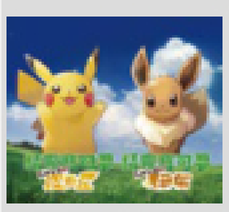
注

① 标识“DLC”为大型DLC资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④ 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄

攻略预定　水无月



本作是以1998年发售的《精灵宝可梦 皮卡丘》为基础，对系统和剧情进行了再构筑的重制作品，虽然并非官方定义的GEN8（第八世代）正统新作，但也有不少引人注目的新看点。本作为了吸引刚接触这一系列的新玩家，大胆的对一些较为繁琐的系统进行了简化，增加了双人同乐要素和与手游《精灵宝可梦 GO》的联动内容，无论是对于系列粉丝还是新玩家都值得尝试。作为明年GEN8新作之前的开胃菜，不妨让我们先重温一下童年情怀吧。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
16	NS	文明VI	Sid Meier''s Civilization VI	2K Games	未定	策略	中文版	12岁
20	PS4	节奏光剑	Beat Saber	Hyperbolic Magnetism	未定	音乐	英文版	12岁
20	PS4 / XONE	战地5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	17岁

攻略预定　沐枫



《战地5》自打公布那天起便引来不少非议，在当时DICE面临了很大的压力。但随着测试版的出现，我们可以发现《战地5》对原有的体系进行了大刀阔斧的改革，更紧密的团队配合、更丰富的枪械自定义、更自由的人物自定义种种新特性让人眼前一亮，但同时弹药过少、装甲单位削弱也让一些老玩家不能快速适应。不过此时DICE的全新细节调节已经几近完成，不合理处也尽数修改，而日后这款游戏更会收到源源不断的更新，这让我们有理由相信《战地5》在发售后会更加优秀。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
20	NS	星际战甲	Warframe	Digital Extremes	免费	动作射击	中文版	12岁
22	PS4	绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	512港币	动作冒险	日文版	17岁
27	PS4 / XONE / STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	468港币	动作角色扮演	中文版	16岁
29	3DS	女神异闻录Q2 新影院迷宫	ペルソナQ2 ニューシネマ ラビリンス	Atlus	496港币	角色扮演	日文版	12岁
29	PS4 / NS	深渊狂猎	ラピス・リ・アビス	日本一	528港币	动作角色扮演	日文版	全年龄
30	NS	方舟 生存进化	ARK：Survival Evolved	Wildcard	未定	动作冒险	英文版	12岁

12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / XONE / STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	17岁
4	PS4 / NS	工作室 ～亚兰德之炼金术士1・2・3～ DX	炼金工房 ～亚兰德之炼金术士1・2・3～ DX	Koei Tecmo	628港币	角色扮演	中文版	12岁
6	PS4 / STEAM	最后的神迹 复刻版	ラストレムナント Remaster	Square Enix	297港币	策略角色扮演	日文版	15岁
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄
11	PS4	地球防卫军5	地球防卫军5	D3 PUBLISHER	398港币	动作射击	中文版	15岁
13	PS4	审判之眼 死神的遗言	JUDGE EYES：死神の遺言	SEGA	418港币	动作冒险	中文版	17岁
13	PS4 / STEAM	噬神者3	God Eater 3	BNEI	449港币	动作	日文版	15岁
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 闪乱カグラ	Marvelous	354港币	桌面棋牌	日文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	452港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 / STEAM / XONE / NS	鬼武者	Onimusha: Warlords	Capcom	246港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛	ドラゴンクエストビルダーズ2 破坏神シドーとからっぽの岛	Square Enix	468港币	动作冒险	日文版	全年龄
27	3DS	马力欧与路易基RPG 3 DX	マリオ&ルイージRPG3 DX	Nintendo	未定	角色扮演	日文版	全年龄

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4 / NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / NS	陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思議なダンジョンEVERY BUDDY！	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4	壁中精灵	Concrete Genie	SIE	未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	未定	主视角射击	中文版	未定
年内	PS4	骷髅骑士	MediEvil Remastered	SIE	未定	动作	英文版	未定
年内	PS4 / STEAM	天穗长命姬	Sakuna: Of Rice and Ruin	Edelweiss	未定	动作	日文版	未定

2019年1月

1	NS	新超级马力欧兄弟U 豪华版	New Super Mario Bros. U Deluxe	■Nintendo	■预计售价：413港币	平台动作	中文版	未定
11	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 复刻版	Tales of Vesperia Remaster	■BNEI	■预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
17	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 伝説を継ぐもの	■SEGA	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
17	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	■BNEI	■预计售价：489港币	射击	中文版	全年龄
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	■Marvelous	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	■Capcom	■预计售价：428港币	动作射击	中文版	17岁
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	■Square Enix	■预计售价：468港币	动作角色扮演	日文版	未定
31	NS	Fate/新世界 LINK	Fate/EXTELLA LINK	■Marvelous	■预计售价：528港币	动作	中文版	17岁
31	PS4 PSV NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～	■Koei Tecmo	■预计售价：468港币	模拟经营	日文版	12岁
31	PS4	产子救世录Plus	CONCEPTION PLUS 俺の子供を産んでくれ！	■Spike Chunsoft	■预计售价：358港币	角色扮演	日文版	未定

2月

7	PS4	炼金术士之弧	アークオブアルケミスト	■Compile Heart	■预计售价：496港币	角色扮演	日文版	12岁
7	PS4 NS	梦幻模拟战I&II 重制版	ラングリッサーI&II	■角川Games	■预计售价：519港币	策略角色扮演	日文版	未定
12	PS4 STEAM XONE NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	■Ubisoft	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
14	PS4 XONE STEAM	JUMP 战队	JUMP FORCE	■BNEI	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
14	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	■Atlus	■预计售价：468港币	动作冒险	日文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	■Koei Tecmo	■预计售价：498港币	格斗	中文版	未定
15	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	■Microsoft	■预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
21	PS4 STEAM XONE NS	逆转裁判123 成步堂选集	逆转裁判123 成步堂セレクション	■Capcom	■预计售价：未定	文字冒险	日文版	未定
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	■EA	■预计售价：429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	■Deep Silver	■预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
28	NS	索斯机械兽 解放之王	ゾイドワイルド キングオブブラスト	■Takara Tomy	■预计售价：443港币	动作	日文版	未定
28	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	■Square Enix	■预计售价：468港币	动作射击	日文版	未定

3月

7	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄伝説 閃の轨迹IV-THE END OF SAGA-	■Falcom	■预计售价：398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil May Cry 5	■Capcom	■预计售价：428港币	动作	中文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	■Ubisoft	■预计售价：490港币	角色扮演	中文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	■Activision	■预计售价：398港币	动作	中文版	未定

4月

26	PS4	往日不再	Days Gone	■SIE	■预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定

8月

27	PS4 STEAM	莎木III	シェンムーIII	■Deep Silver	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定

2019年春

春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	■Nintendo	■预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	■EA	■预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	狂怒2	RAGE 2	■Bethesda	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	■Microsoft	■预计售价：118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	■SEGA	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	■绿洲游戏	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	NS	耀西的手工世界	ヨッシークラフトワールド	■Nintendo	■预计售价：未定	平台动作	日文版	未定
春	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	■Level-5	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
春	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	■SEGA	■预计售价：未定	竞速	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	碧海黑帆	Skull & Bones	■Ubisoft	■预计售价：未定	射击	中文版	未定



掌机王PLUS

第十辑重磅出击！

VOL. 10

全彩大16开208页+DVD光盘

精灵宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布 中文版
美妙世界 最终混合版 中文版
路易吉的鬼屋
and more...

定价 48元 包邮

预定12月中旬上市！

·附赠·
《宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布》冒险手册
*可放置于游戏盒内收藏



淘宝端扫码购买



次世代专辑

VOL. 14

208页+DVD光盘

收录夏季大作攻略

古墓丽影特辑

内容包括：
◎初代《古墓丽影》辉煌与没落
◎《古墓丽影》那些失落宝物背后的历史故事
◎“劳拉们”的冒险之旅——“《古墓丽影》系列”游戏回顾

以及：
◎《古墓丽影 暗影》全流程+全收集图文完整攻略

其他精彩内容包括
刺客信条 奥德赛·极限竞速 地平线4
神界 原罪Ⅱ终极版·无双 大蛇3

定价 48元 包邮

现已上市！

淘宝端扫码购买



现已上市

怀旧玩家

VOL. 2

1+2 优惠套装 UCG商城热销中

UCG 20周年纪念 特别企划

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

◎焦点特辑
CAPCOM百万销量游戏纵览
CAPCOM失落名作系列回顾
包括《吞食天地》、《快打旋风》、《洛克人X》、《恐龙危机》、《鬼武者》等经典游戏的详尽回顾

◎游年芳华
游戏秘史——《生化危机1.5》深入研究

◎光盘收录
《鬼武者1·3》幕后制作花絮

◎复古专栏
全新栏目：硬件道场
CAPCOM的街机帝国之魂——CPS系列基板回顾

全彩大16开 160页/105克铜版纸 +DVD光盘

定价 38元

更多精彩内容锐意制作中...



中国主机游戏访谈录 20年·50人

UCG 20 周年纪念·特刊·

全彩正16开200页以上+DVD光盘

主机游戏有一天会退出历史舞台吗？主机游戏在中国会繁荣起来吗？上千万的玩家、少数的从业者、媒体人、商家、撰稿人……他们是怎样走过了之前的20年，又会如何看待未来？

我们请来了国内数十位离主机行业最近的游戏人，在UCG20周年之际，一起聊聊心里话。希望这本书是对先行者们年轻时代的纪念。

· 中国主机媒体历史上最大规模的访谈实录
· 我们身边的主机·TOP游戏
· 20年大事记·统计数据·光影游年

访谈来自——

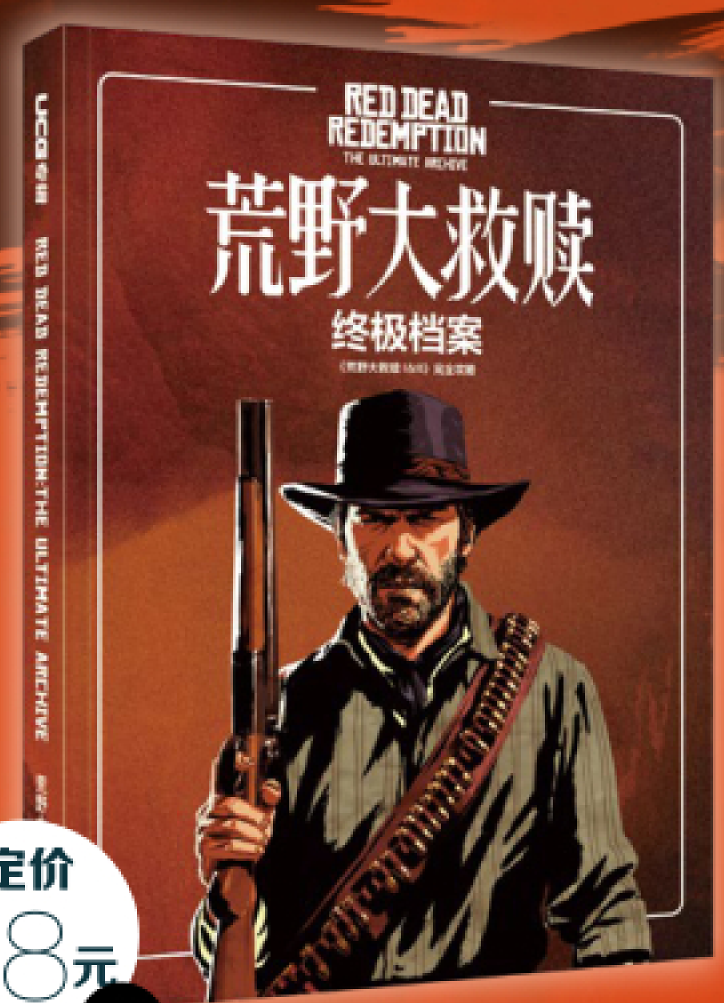
bubu / D·S / FantasySnake / Fei
GOUKI / Jokery / Quin / Sai / SIMON
snoopys / Vega（张弦）/ voodoo / 安安
八重樱 / 白夜 / 曹纲 / 曹筠武 / 方寸 / 高鸣
黑桐谷歌 / 火狼 / 纪学锋 / 雷电 / 李济潇
刘波 / 刘宵 / 六段音速 / 卢小旭 / 陆群伟
栾东 / 吕呈尧 / 马伯庸 / 马明 / 玛娜 / 艾流
软体动物 / 纱迦 / 胜负师 / 添田武人 / 田健
稀饭 / 杨晓 / 杨雪飞 / 姚姚丸 / 于浩淼
羽毛 / 张腾岳 / 张勇 / 赵林 / 赵夏 / 周行文
（按 姓名/ID 升序排列）

*封面待定

定价 58元 包邮

预定11月下旬全国上市

淘宝端扫码进店



荒野大救赎 终极档案

11月下旬 全国上市

全彩大16开 200 页以上

● 《荒野大救赎2》
中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南。

● 《荒野大救赎1》
完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。

● 《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等

由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造

定价 78元 包邮

淘宝端扫码预购



下期预告

游戏机实用技术 455期

杀手47 2·战地5·精灵宝可梦Let's Go!

更多精彩内容 敬请期待!



VOL. 10
■怀旧专题：二十周年纪念！GBC的20个豆知识
RETRO.UCG
岁月拼盘
-游年芳华-
枪烟·烈马·西部
《荒野大镖客》回顾
-游年芳华-
乾坤血族的
传承物语
《恶魔城X血之轮回》回顾

岁月拼盘

RETRO.UCG CONTENTS

VOL.10

COVER STAFF

封面用图：恶魔城 X 年代记　封底用图：洛克人 X 遗产合集 2
设计：雷普利、01

游年芳华 CLASSIC

枪 · 烟 · 烈马 · 西部——《荒野大镖客》回顾　1
乾坤血族的传承物语
——《恶魔城 X 血之轮回》回顾　4

怀旧专题 FEATURE

二十周年纪念！ GBC 的 20 个豆知识　9









枪·烟·烈马·西部

——《荒野大镖客》回顾

文 纱迦　美编 01

要说最近最火的游戏，当然是 Rockstar 的《荒野大救赎 II》（Red Dead Redemption 2）。不过国内媒体对于这个游戏的译名有很多种，譬如《荒野大镖客 2》《荒野大镖客救赎 2》《碧血狂沙 2》，搞得很多不明真相的吃瓜群众不知所措。对于从 FC 时代过来的老玩家而言，“荒野大镖客 2”这个译名显然是不对的，因为早在三十多年前就已经有一款叫这个名字的神作了。不过也不能怪国内媒体乱起名字，因为“荒野大镖客”这个名字在影视界里也是一笔出了名的烂账。下面我们就来说说这个名字的来历，并回顾一下正宗的《荒野大镖客》（Gun.smoke）游戏。

影视剧中的“荒野大镖客”

《荒野大镖客》这个译名本为电影《A Fistful of Dollars》的中文译名。该片由意大利导演赛尔乔·莱翁内执导，1964 年上映，男主角由克林特·伊斯特伍德扮演。电影在当时颇为轰动，开创了 Spaghetti Western 风格（即意大利式的西部风格，为西部风格的一个分支，强调血腥暴力，有个性极度夸张的角色，因为多为意大利人执导得名）。

该片后来又拍了两部续集，分别叫作《黄昏双镖客》（For a Few Dollars More）、《黄金三镖客》（The Good, the Bad and the Ugly），合称“镖客三部曲”，又名“无名客三部曲”。如今大名鼎鼎的克林特·伊斯特伍德正是凭借这个三部曲才一跃成为好莱坞炙手可热的男星。



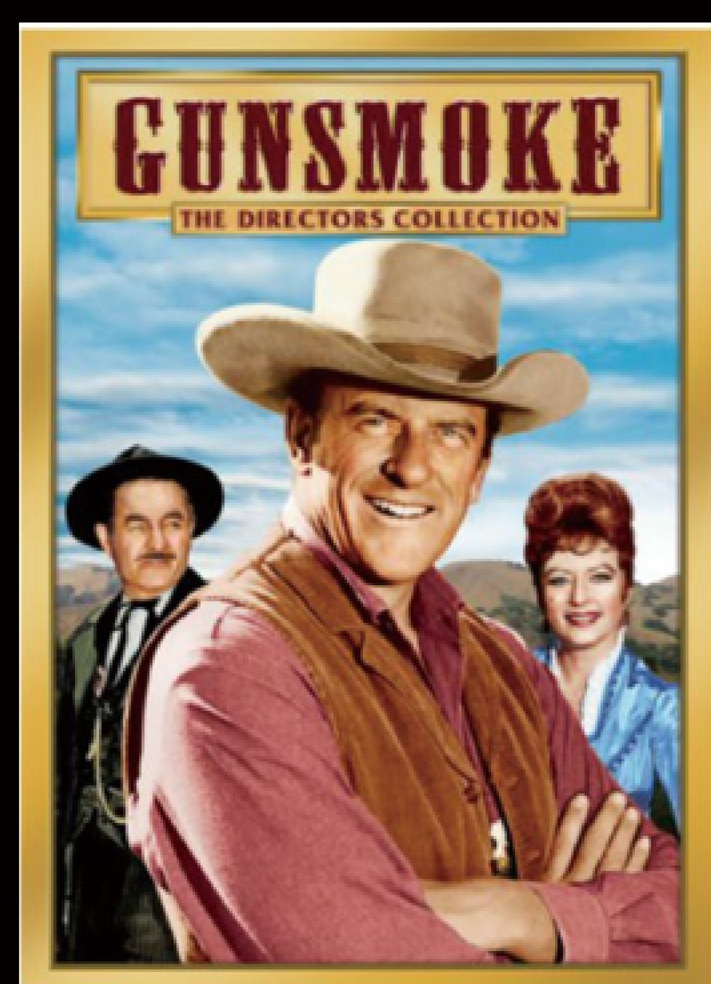
▲克林特·伊斯特伍德在《荒野大镖客》中的形象。

影视剧中的“Gunsmoke”

说完了中文名，再来说说英文名。“Gunsmoke”这个名字曾被 4 部电影使用，而且全部都是西部片，最早的一部可以追溯至 1931 年（不过名字是“Gun Smoke”）。影视中最出名的一个“Gunsmoke”，则是美国的一个电台节目，它开设于 1952 年，于 1961 年停止播放。这个节目由作家 John Dunning 撰写剧本，内容以美国西部为主，深受好评。

这个节目的诞生与当时美国的大环境是分不开的，20 世纪 50 年代初，全美陷入麦卡锡主义的恐慌之中，大批著名人士因被诬陷与共产主义有勾结而锒铛入狱，甚至被处以极刑。以“勿谈国事”来形容美国人民当时的心情可谓再贴切不过了，因此很多艺术工作者转而开发没有风险的西部题材。

《Gunsmoke》因为大受好评，1955 年被改编为电视剧，引起了更大的反响。该

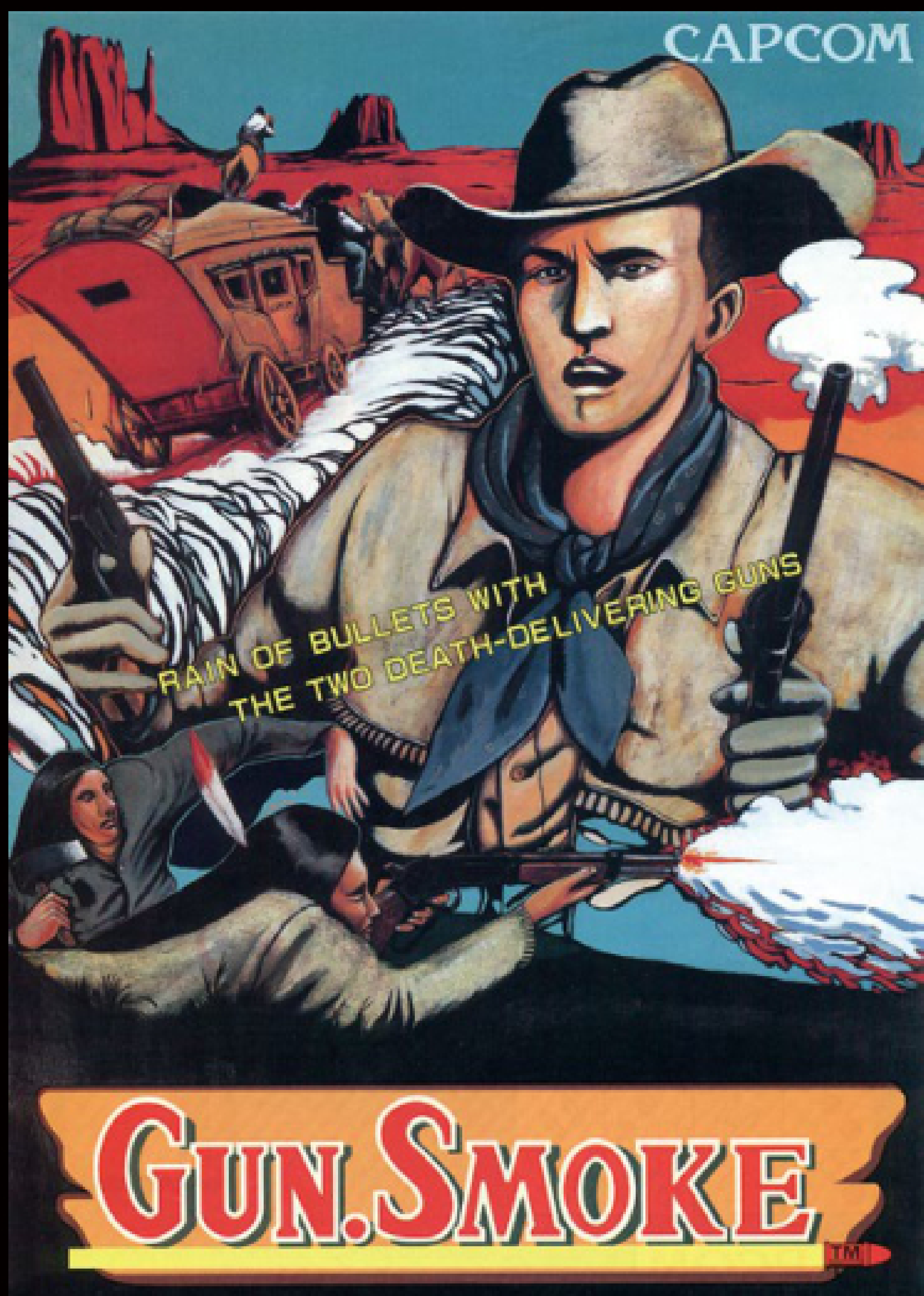


▲《荒野大镖客 导演剪辑版》的封面。

剧一共播放了20季共635集，直到1975年才完全结束。而这部电视剧的中文译名，也是《荒野大镖客》（中国台湾地区翻译为《铁腕明枪》）。现在大家知道为什么我说“荒野大镖客”这个名字是一笔出了名的烂账了吧？

街机版《荒野大镖客》

1985年，Capcom在街机上推出了一款名叫《Gun.Smoke》的游戏，这款游戏除了也是西部题材之外，与上面所说的那些影视剧没有任何关系，为了规避版权方面的问题，Capcom在Gun和Smoke中插入了一个点，一代经典就以这样的方式戏剧性地诞生了。



在游戏中玩家要扮演保安官比利，击毙全部被通缉的罪犯。游戏一共有10关，每关的最后就会迎来通缉犯。游戏支持双打，但是一人一条命式的交替玩法，不是同时上场。本作的最大特征在于操作，除了控制移动的摇杆外，游戏设有3个射击键，利用不同的组合实现往不同方位的射击，具体如下表：

按键方式	射击方向
左键	双枪同时往左斜上方射击
中键	双枪同时往正前方射击
右键	双枪同时往右斜上方射击
左键 + 中键	同时往左斜上方和正前方射击
左键 + 右键	同时往左斜上方和右斜上方射击
中键 + 右键	同时往正前方和右斜上方射击



本作还存在升级的概念，玩家获得破坏桶等物体后出现的道具后可改变自己的能力，靴子可以提高移动速度，子弹可以提高射击速度，枪支可以增加射程，每种能力最高为5级，如果获得牛头的话则会全部下降1级。比较特殊的是马匹，马匹的作用是能够帮玩家挡3次伤害，另外骑马时可以碾压普通敌人。

由冈本吉起担任制作人、船水纪孝负责美术的街机版《荒野大镖客》表现不俗，但过高的难度影响了玩家评价。除了奇葩的操作方式令玩家不适应之外，游戏中的敌人不仅数量多而且火力猛，大部分场景还都有地形限制。BOSS战时无限的杂兵更是令人谈虎色变，尤其是最终BOSS战有如地狱。由于年代久远，加上难度过高，本作在国内街机厅中较为少见，中国玩家更熟悉的还是之后推出的FC版。



FC版《荒野大镖客》

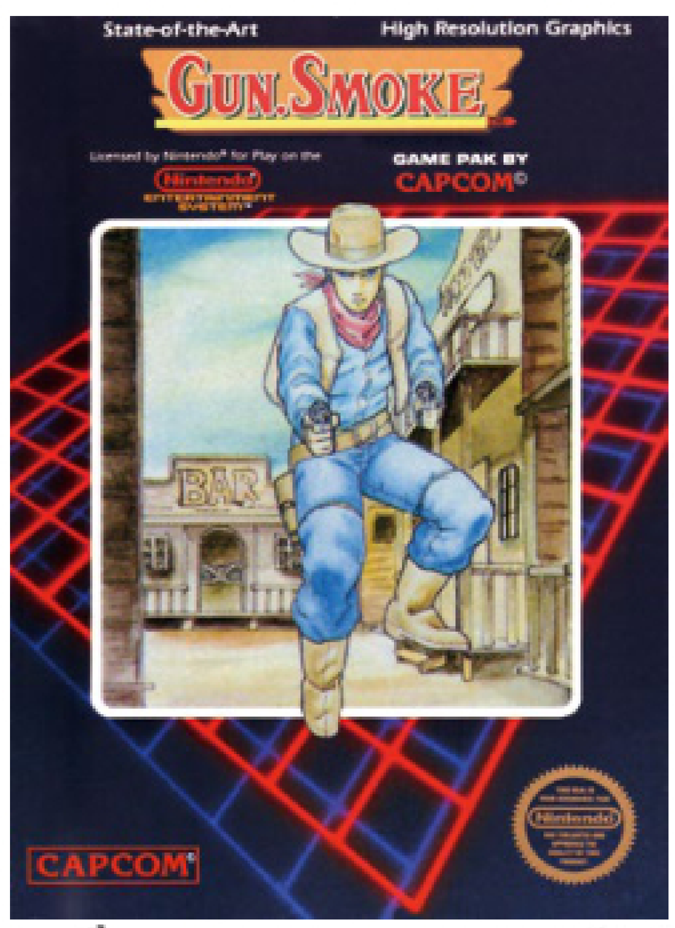
版本之别

《荒野大镖客》街机版推出后，Capcom授权给Topo Soft制作了4个电脑系统的移植版，但这些版本表现十分差劲。有鉴于此，Capcom第三开发室亲自出手制作了FC版，其中日版仅推出了磁碟机版（1988年1月27日），欧美版则推出了常规的卡带版（1988年2月推出美版，1988年12月23日推出欧版）。磁碟机版由于容量受限，相比卡带版场景和音乐有所删减。其中美版又有两个版本，两个版本的区别在于关卡顺序不一样，第3关和第6关的位置变了。国内玩家见得最多的版本是第3关打印第安人的版本。

完全新作

和《希特勒复活》等作品一样，FC版《荒野大镖客》与其说是移植作，不如说是完全新作。虽然关卡数量从10关删减到6关，3个射击键被砍剩2个，画面也有大幅缩水，但游戏的其他方面均有较大进化。在FC版中，B键为往左斜45度射击，A键为往右斜45度射击，AB齐按为往正前方射击。相比街机版来说，这个操作方法变得更容易上手了。不过对于没玩过街机版的人来说，这种操作方法是相当独特的，这也是当时游戏吸引人的一大关键。

FC版完善了故事背景，将发生时间固定为1849年。故事讲述温盖特（Wingate）匪帮袭击了名为希克斯维勒（Hicksville）的小镇，从夕阳下走来的赏金猎人比利·鲍勃，成了小镇的救星。FC版很好地做出了美国西部的感觉，每一关都选自美国西部的经典地貌：城镇、沙漠、印第安部落、山谷……尤其值得称赞的是由民谷淳子（STAFF中记为SWIMMER TAMICHAN）操刀的音乐，六关的音乐截然不同，连BOSS战的音乐也完全不同。而且这些音乐的素质都相当不俗，与场景风格浑然一体，虽然时隔三十年，依然余音绕梁。



FC版《荒野大镖客》

冲击性的设定

FC 版《荒野大镖客》的最大魅力，莫过于开创性地引入了两个在当时看来惊为天人的设定。

首先是金钱概念。游戏引入了金钱概念，并将其很好地融入于流程之中。玩家在流程中打死敌人或获得钱袋即可拿到钱，用钱可以在路边的老爷爷老奶奶那里买武器和装备。这个设定以今天的眼光来看似乎稀松平常，但在 1988 年称得上是一个划时代的壮举。由于语言隔阂，很多玩家在玩这个游戏时，完全没明白路边的老爷爷和老奶奶是干嘛的，只知道有时乱按键能得到马，有时又得不到。至于调出武器菜单更换霰弹枪、机关枪这种操作更是闻所未闻了。

其次是探索要素。FC 版中，要想见到每一关的 BOSS（也就是通缉犯），你必须获得通缉令。通缉令藏于地图上的某个隐藏地点，必须用武器射击才会出现。如果拿不到通缉令，关卡流程会不断重复。这一设定和今天游戏中层出不穷的找收集品有点类似，只是影响更大。当时没有人能理解这一设定，只是奇怪为什么有时一关要打好几遍才会结束，还以为是游戏卡出了问题。

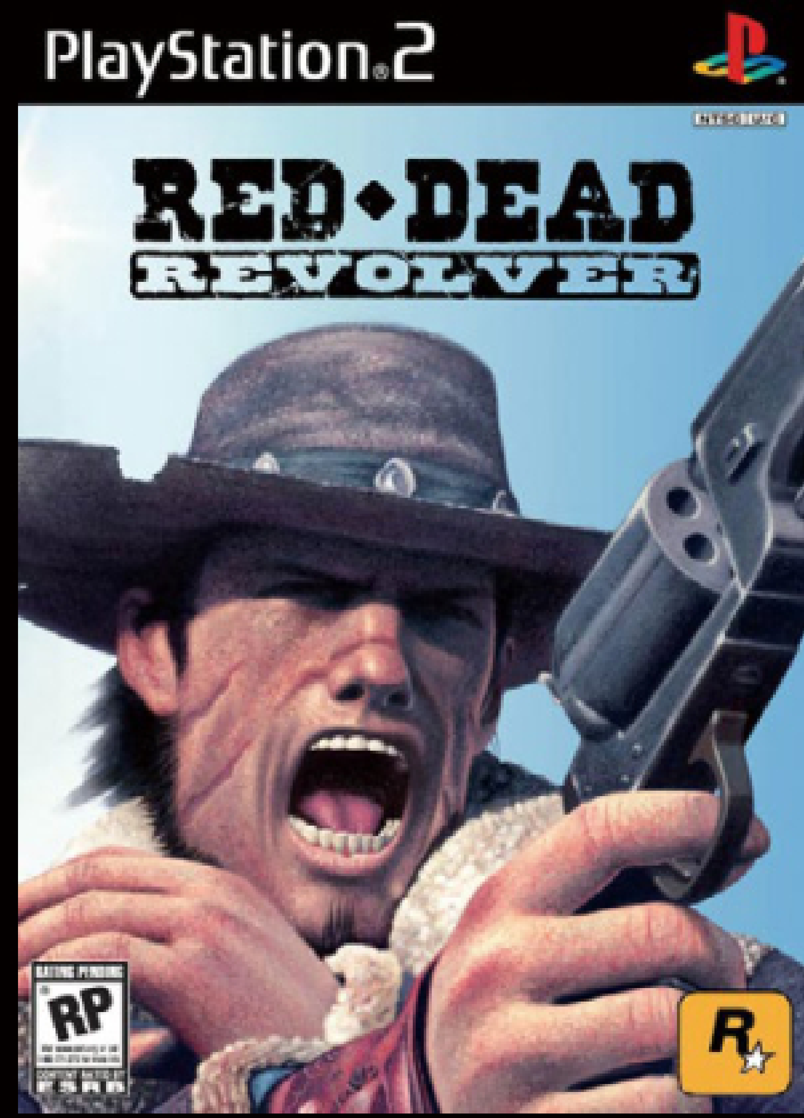
在得知商店的意义之前，很多玩家都卡在第 4 关忍者山谷，因为这一关的移动范围严重受限，而且敌人经常会从下方出现。但得知能购买马和装备之后，通关就不在话下了。《荒野大镖客》的诸多设定，让当时的中国玩家了解到，原来游戏还能这么设计！



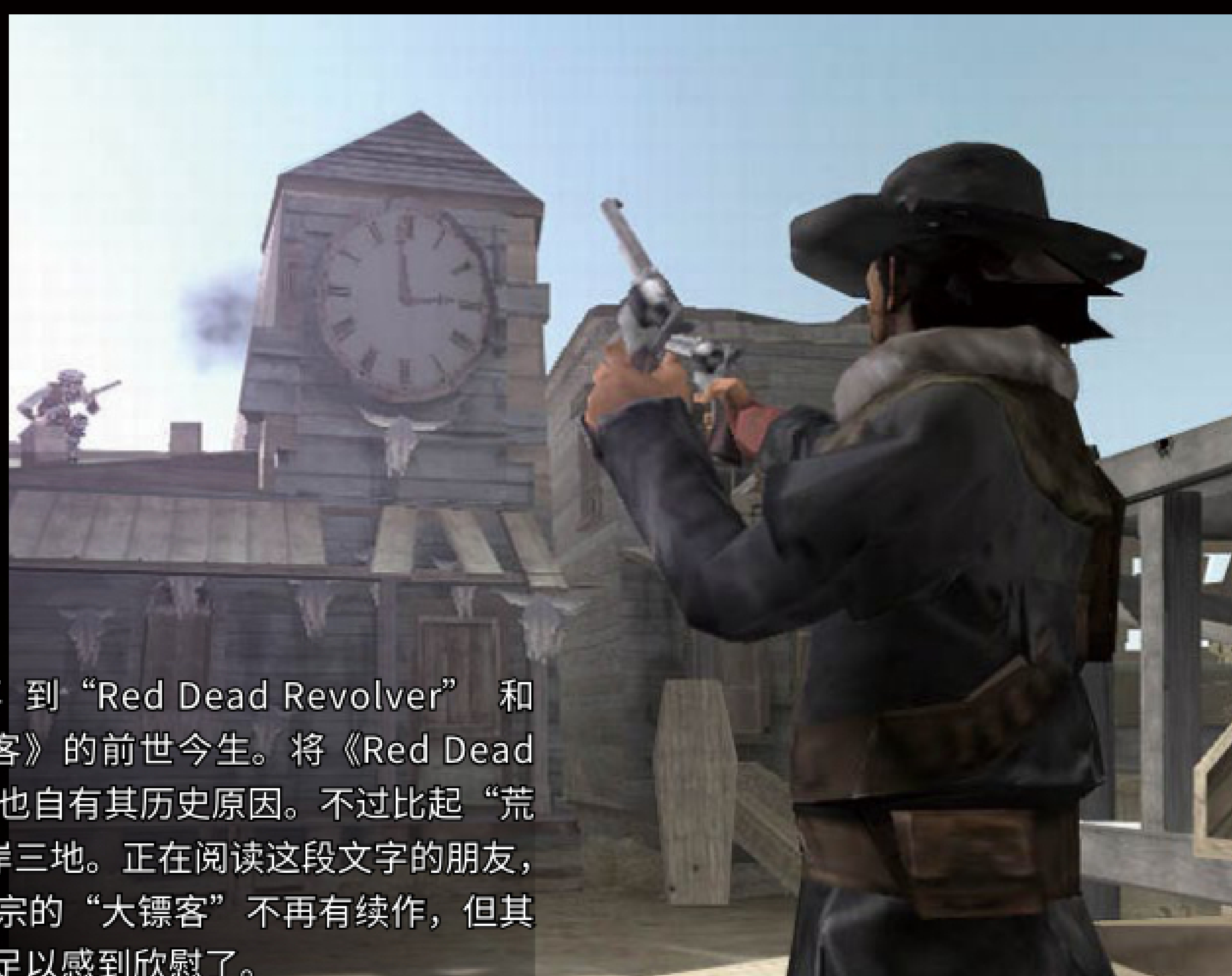
大镖客的救赎

《荒野大镖客》的街机版和 FC 版曾先后被移植到多个机种，不过都是完全照搬式的移植，因此都是以合集形式出现的。不过续作再也没有消息，直到一款名为《Red Dead Revolver》的游戏出现。该作由 Angel Studios 开发，版权原属于 Capcom。Angel Studios 是一家成立于 20 世纪 80 年代、位于美国加利福尼亚州卡尔斯巴德的工作室。该工作室最初并不是因为制作电子游戏而出名，其主业是制作电影和 MV 中的 3D 效果，后来被任天堂看中成为 N64 首批 10 家第三方厂商中的一员。在任天堂的帮助下，Angel Studios 获得了一次与 Capcom 合作的机会——将 1999 年发布的《生化危机 2》移植到 N64 上。当时的 Angel Studios 只是一个 9 人团队，却成功地将首发于索尼 PS 平台的两张游戏光盘的所有内容以及新要素悉数移植到了 N64 上。此举让 Capcom 对这家小工作室青睐有加，当时担任 Capcom 首席运营官的冈本吉起与团队接触，希望他们能够制作一款叫做《S.W.A.T.》的第三人称射击游戏。之后经过双方的不断研讨，最终变为了制作一款充满西部风格的动作射击游戏。

《Red Dead Revolver》最早于 E3 2002 上公布，公布之后立刻引发了玩家的狂欢。虽然该作的名字和“Gun.Smoke”风马牛不相及，但由于是老卡出品的西部风格游戏，所以中国玩家就将它认定为是《荒野大镖客》新作。当然由于此“镖客”和



彼“镖客”毕竟不是一回事儿，所以大家没有将它称为 2 代，而是继续沿用了“荒野大镖客”这个经典名字。然而接下来的事态发展却出人意料。由于文化差异，Angel Studios 和 Capcom 产生了重大分歧，双方都对游戏前景产生了怀疑，以至于工作室老板迪亚哥 · 安杰尔开始计划卖掉工作室。这时 Angel Studios 的另一大客户 Rockstar 出现了。他们十分看好 Angel Studios 的业务能力，更对这款西部风格游戏十分感兴趣。经过协商，Capcom 最终和 Angel Studios 和平分手，并放弃了《Red Dead Revolver》的版权。最终《Red Dead Revolver》不仅成功问世，其后一脉相承的《Red Dead Redemption》（即《荒野大救赎》）更是征服了全球玩家的心。



结束语

从“Gunsmoke”， 到“Gun.Smoke”， 再 到“Red Dead Revolver” 和“Red Dead Redemption”，这就是《荒野大镖客》的前世今生。将《Red Dead Redemption》称为《荒野大镖客》虽然不对，但也自有其历史原因。不过比起“荒野大镖客”，其戏谑叫法“荒野大嫖客”更是风靡两岸三地。正在阅读这段文字的朋友，你们扪心自问一下——你是否也这么叫过呢？虽然正宗的“大镖客”不再有续作，但其精神已被“大救赎”所传承，作为一名老玩家已经足以感到欣慰了。

文 水无月　美编 雷普利



乾坤血族的传承物语

《恶魔城X 血之轮回》回顾

在“《恶魔城》系列”30余年的历史中，《血之轮回》可以说是一部有着重要地位的作品，发售于PCE SUPER CD-ROM² 平台的本作既是系列首款以CD-ROM作为载体的作品，也是首款描述西蒙·贝尔蒙特之后时代故事的续作，本作因其优秀的素质受到了“《恶魔城》系列”粉丝们的一致推崇，不仅续作《月下的夜想曲》基于其剧情和世界观设定制作，还先后在SFC和PSP平台上推出过重制版（SFC版性质有争议），而在2018年10月25日KONAMI也在PS4平台推出包含了《月下的夜想曲》和《血之轮回》两作的复刻合集《恶魔城X 合集 月下的夜想曲 & 血之轮回》，现在就让我们来回顾一下这部经典之作吧。



全方位进化的系列第十作

《恶魔城X 血之轮回》于1993年10月25日在PCE SUPER CD-ROM² 平台推出，是“《恶魔城》系列”的第十部作品，因而在标题冠以罗马数字的10。PCECD-ROM² 是NEC于1988年推出的PCE主机的CD-ROM² 外设（的第二版）。作为游戏机历史上革命性的外设，它使用CDROM作为游戏载体，将游戏的最大容量从1M扩展到了650M，而SUPER CD-ROM² 于1991年推出，是CD-ROM² 的强化版，但是和后者游戏规格并不共通，CD-ROM² 需要安装一块专门的加速卡才能运行SUPER CD-ROM² 的游戏。也因此，《血之轮回》是“《恶魔城》系列”第一款使用CD-ROM² 作为载体进行开发的作品，巨大的容量优势让《血之轮回》在游戏演出方面实现了动画、配音等以往用卡带媒体根本无法想象的效果。由于本作使用CD音轨，音乐品质也突破了PCE本身机能的限制，收录的BGM不仅包括了《Vampire Killer》、《Bloody Tears》及《Begining》等经典曲目，《乾坤の血族》这首第一关使用的全新BGM也受到了极高的评价，同时和最终BOSS德古拉伯爵战斗的BGM《幻想の舞曲》也成为了日后“《恶魔城》系列”中和伯爵战斗的固定曲目。



■序章在马车上和死神的战斗是本作的经典场景。

TIPS ｜由于使用PCE CD-ROM2游玩《血之轮回》的话，需要安装专用新版系统加速卡，若使用的是旧版卡则会出现一个很有意思的报错信息——实质上

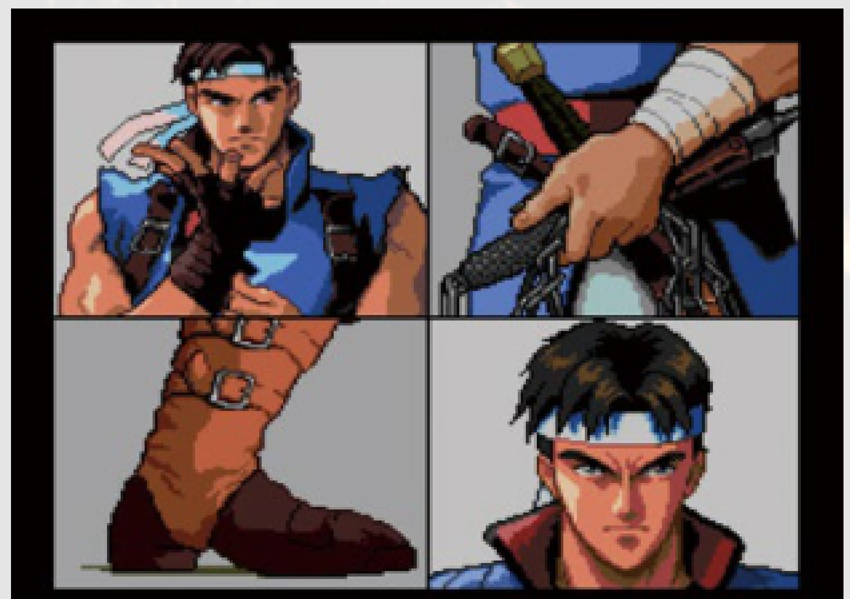
吸血鬼猎人一族与德古拉伯爵的恩怨宿命，再度开幕！

《血之轮回》的故事发生在 1792 年，距离《恶魔城》初代中西蒙·贝尔蒙特的时代已经过去了将近百年，这本是一个人们生活在繁荣与和平的美好时代，然而在平稳的背后必有着邪恶存在，邪教神官沙夫特复活了吸血鬼德古拉伯爵。为了摄取鲜血维持自己的永生，德古拉伯爵从附近的城镇中掳走了许多少女，而这其中就有着吸血鬼猎人贝尔蒙特一族的后裔——里希特·贝尔蒙特的未婚妻安妮特·拉涅德。为了打倒德古拉伯爵并救回未婚妻，里希特·贝尔蒙特拿起了祖传的圣鞭，乘坐马车踏上了前往恶魔城的征途。



最强的吸血鬼猎人——里希特·贝尔蒙特

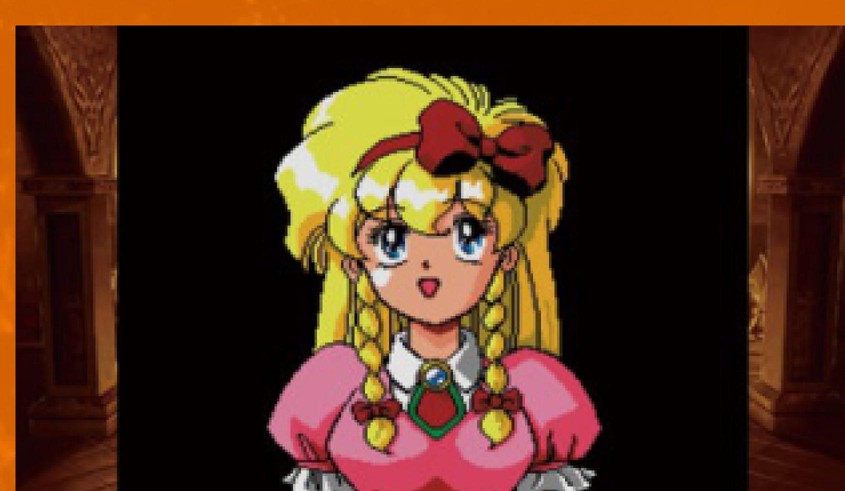
作为本作的主人公，和拉尔夫·贝尔蒙特、西蒙·贝尔蒙特等祖辈相比，里希特·贝尔蒙特依然保持了强健体魄和专用的家族圣鞭武器，一袭蓝色大衣的装束是其最大特征，PCE-CD 原版的里希特扎着和祖辈西蒙类似的头带，整体容貌也显得年轻而充满活力，非常符合其 19 岁的年龄设定。而在官方的宣传词中，里希特有着“最强的吸血鬼猎人”这一称号，因为在本作中，里希特会使用祖辈们不曾拥有过的强大技能——Item Crush，在“《恶魔城》系列”的粉丝中这招一般被简称为 IC，效果是消耗大量的心从而引发出副武器的强大力量，且在释放中里希特全身无敌。因此这招一般被玩家们当成类似弹幕中的“保险”来使用，在很多 BOSS 战中可以用来回避掉一些难以躲开的招式（尤其是不少 BOSS 临死前的绝杀技），里希特的实力比起祖辈来说有了长足的进步。除此之外，里希特还拥有独特的背向二段跳和延长鞭等特殊操作，而且相比往作在普通跳跃的轨道修正上的手感也有了一定调整，更便于玩家操作。不过话虽如此，由于本作的新主角玛莉娅可爱的设定以及过于强大的实力，使得里希特相比往作主角性能方面的强化似乎被玩家们有意无意地忽视了，从这个角度来讲里希特多少有点生不逢时的感觉吧。



TIPS 在《月下的夜想曲》中，虽然打倒了德古拉，但却无法抑制自己与生俱来战斗本能的里希特为邪教神官沙夫特控制，沦为了恶魔城新任城主，虽然被阿鲁卡多所救，但是意识到自己的斗争欲望带来的后果的里希特决心将祖传圣鞭交由贝尔蒙特的分家莫里斯家保管，贝尔蒙特一族与德古拉的战斗历史暂且告一段落（直到 1999 尤里乌斯·贝尔蒙特讨伐德古拉为止）。

超绝无敌可爱魔法少女——玛莉娅·拉涅德

在《血之轮回》中，玩家在游戏中可以使用的角色除了吸血鬼猎人贝尔蒙特一族的后裔——里希特·贝尔蒙特之外，还可以使用另外一位和里希特画风完全不同的角色——玛莉娅·拉涅德。玛莉娅是里希特未婚妻安妮特的妹妹，虽然年仅 12 岁但却拥有能够和精灵及圣兽沟通的能力。以吸血鬼猎人自居的她为了打倒德古拉，救回姐姐而前往恶魔城，却不慎落入邪教徒手中，幸好被及时赶到的里希特所救。操作里希特在第 2 关“恶魔城入口”被贝希摩斯追逐的那一段，打掉某处的蜡烛可以获得打开关押玛莉娅牢房的钥匙，之后便可以进入鱼人水池之后的房间救出玛莉娅，不过玛莉娅并没有听从里希特让她回去的劝告，依然任性地一个人继续着恶魔城的冒险之旅，因此救出了玛莉娅之后，就可以在开始界面读档的地方通过“Player Change”功能选择玛莉娅进行游戏了。



TIPS 在《月下的夜想曲》中，已经 17 岁的玛莉娅为了寻找失踪的里希特，再度进入恶魔城，并在阿鲁卡多的帮助下救回了里希特。SS 版《月下的夜想曲》可以操作玛莉娅进行攻略，召唤四圣等招式也沿袭了《血之轮回》的设定，PSP 版《恶魔城 X 年代记》收录的《月下的夜想曲》复刻版中同样可以选用玛莉娅，但招式完全重制，整体性能有一定弱化。

“私は兵器だもん”（我是兵器）

“私（指玛莉娅）は兵器だもん”是《血之轮回》中的著名梗，这句台词的场景是第 2 关里希特救出玛莉娅时让玛莉娅早点回去，结果玛莉娅很不服气地说了句““私は平気だもん（我也没关系的）”，而因为“兵器”和“平気”的日文发音都是 heiki，所以这句台词就演变出了“我是兵器”这个梗。产生这个梗的最大原因还是作为两大可操作主角之一，玛莉娅的整体性能比里希特要强出太多，她的主武器是可以边移动边攻击的白色鸽子，虽然射程略短但是上下判定比里希特的鞭子更大，可以连续攻击且攻击力也高于里希特。副武器与里希特完全不同，包括红鸟、白猫、乌龟和飞龙四精灵以及音符、魔法蛋



等，其中红鸟、白猫、乌龟和飞龙对应的 Item Crush 技分别是朱雀、白虎、玄武和青龙四圣兽召唤。在其他操作方面玛莉娅自带真·二段跳和下滑铲（下 + 跳跃键），身高上比里希特矮一截，这点使她能够轻松躲开一些上中段的攻击。因为玛莉娅性能方面过于强大，本作使用玛莉娅攻关的话整个游戏难度会大大降低（比如最终 BOSS 德古拉使用里希特要做出一些极限操作才能躲开的招式，用玛莉娅则可以完全不费功夫避开，可以说是轻松吊打）。另外使用玛莉娅攻关的时候，各关的标题和里希特作为主角时是不一样的，且营救人质和与击败德古拉之后都有专门的对话过场，可谓诚意十足。

另外，CD-ROM 的容量优势使《血之轮回》为系列首次使用大量过场动画来表现剧情，当然以当时的技术水平而言，所谓“动画”现在看来其实也就是一堆静态图片构成的 PPT 而已，然而使用这种过场动画来表现游戏剧情其实也是 PCE-CD 平台游戏的主流。不过《血之轮回》在动画画风这一块上引起了粉丝们的争议，毕竟初代《恶魔城》在美术风格上为这个系列定下了黑暗哥特风格的基调，而《血之轮回》的动画风格则是标准的 8、90 年代日系卡通画风，尤其是玛莉娅的人物设计不由得让人想起诸如《俏皮小花仙》等经典动画里的女性角色。另外使用玛莉娅进行游戏时，连一部分 UI 文字都会变成卡通风格。这样的画风和“《恶魔城》系列”本身的黑暗氛围搭配起来有着比较大的违和感，不过早期“《恶魔城》系列”并没有统一的人物设计风格，直到《月下的夜想曲》开始由小岛文美负责人物设计之后，“《恶魔城》系列”的角色才终于有了一个统一的风格。



■原版过场中玛莉娅的这个摆酷表情非常经典

高完成度的流程关卡设计

《血之轮回》的流程并不算长，算上序章死神战在内，一周目总共也只有 9 关。不过《血之轮回》在关卡设计上采用了和《恶魔城传说》一样的路线分支系统，所以只打一遍的话是无法经历所有关卡的。而且《血之轮回》的分歧路线采用了极富特色的表里关及表里 BOSS 设计，第一关“废墟之村”按照通常路线前进的话，是穿越燃烧的村镇废墟，挑战表 BOSS 飞龙，之后进入第二大关的表关“恶魔城入口”；若玩家在前进途中打碎某处的墙壁，则可以进入隐藏路线并挑战本关的里 BOSS 海蛇，之后会进入第二大关的里关（游戏中写作 2' 关）“湖上大桥”。从第二大关到第五大关均有表里关设置，而无论是 2 关还是 2' 关在关卡内又均有通常路线和隐藏路线，从通常路线前进可以挑战本大关的表 BOSS（第二大关表 BOSS 为狼人，即无论 2 关还是 2' 关走通常路线最后都是打狼人），而通过隐藏路线则可以挑战本大关的里 BOSS（即 2 关或 2' 关走隐藏路线的话均为挑战里 BOSS 骸骨巨人），打过表 BOSS 则进入下一大关的表关，打过里 BOSS 则进入下一大关的里关，以此类推。这样通过不同的表里关和最后打的表里 BOSS 的组合，本作的流程路线可谓千变万化，有可能是道中打表关走隐藏路线，最后打里 BOSS，也有可能是道中打里关走通常路线，最后打表 BOSS，每一位玩家都可能会有完全不同的游戏体验，这一设计可以说大幅度提升了游戏耐玩度，而游戏也贴心地为玩家提供了选关功能和显示游戏完成度的功能，追求 100% 的完成度成为了每一位玩家攻略本作的最终目标。



■丰富多彩的分支路线大幅度提高了本作的耐玩度

除了耐玩度极高的多分支流程外，《血之轮回》的关卡设计也做得相当出色，随着序章在雨夜疾驰的马车上和死神初次交手，燃烧的小镇场景伴随着 BGM“乾坤的血族”响起，相信每一位玩家的肾上腺素都会瞬间升高。整个游戏 13 个关卡场景风格各异：雷雨交加的恶魔城入口、随着玩家前进天色逐渐变暗的湖上大桥、华丽庄严的礼拜堂、阴暗可怖的墓地，以及致敬《恶魔城传说》的幽灵船关卡等。另外诸如第 2 关的贝希摩斯追逐战、第 4’ 关的木筏漂流战、第 6 关的初代经典 BOSS 四连战等特色场面也能让玩家在攻关过程中时刻保持着新鲜感和良好体验。

在敌人和机关的配置上也非常用心，加上操作手感的微调，既能让玩家充分体验到挑战性，也没有故意为难玩家的设计。不少关卡除了进入里 BOSS 的隐藏路线之外，即使是通常路线也不是一本道线性流程，而是会有着不同的分支，虽然通常路线的分支并不影响最后打的 BOSS，但是不同的分支往往会比较大的难度差异，适合不同水平的玩家攻略，例如第 5' 关第二部分的场景，熟练的玩家可以选择上路挑战双终极守卫的高难度战斗，而水平一般的玩家则可以选择相对简单的下路跳过一连串受美杜莎头干扰的平台即可。而 BOSS 战设计也沿袭了系列传统，除了第 5 关 BOSS 死神需要有比较熟练的反应能力之外，绝大多数 BOSS 基本以固定套路为主，掌握 BOSS 的行动规律后多加练习就能过关，而本作的最终 BOSS 德古拉伯爵几乎是系列最弱，这也导致了海外版《恶魔城 XX》和 PSP 重制版均在不同程度上加强了最终战的难度。此外本作也是系列首次增加了可以保留过关时持有的红心数量的设计，只要玩家在之前积累了足够的红心，一些难度较高的场景或是 BOSS 也可以 IC 连发硬怼过去，玛莉娅的设计也可以算是制作组给不擅长动作游戏的玩家的救济措施。

总体来讲《血之轮回》在难度和平衡性设计方面算是恰到好处，各个水平阶层的玩家都能够在游戏中找到属于自己的乐趣，作为一部在各方面完成度都达到很高水平的游戏，《血之轮回》有着“PCE 平台最高的动作游戏”、“《恶魔城》系列最高杰作候选”以及“横版过关游戏的集大成之作”等赞誉，不仅 PCE-CD 原版游戏在中古市场上奇货可居，其出色的背景和人物设定也为日后推出《月下的夜想曲》这部大人气作奠定了基础。



重制作品介绍

在 2007 年《恶魔城 X 年代记》收录的原版作品发售之前，《血之轮回》并未移植到其他任何主机平台上，仅在 SFC 上发售了一款定位颇为暧昧的重制作品《恶魔城 XX》，之后 2007 年在 PSP 平台上也发售了本作的完全重制版《恶魔城 X 年代记》，下面就为大家介绍一下这两部作品吧。

《恶魔城XX》

《恶魔城 XX》是 Konami 在 1995 年 7 月 21 日于 SFC 平台上发售的，以《血之轮回》为基础的重制作品，本作的主人公及故事设定基本沿袭了《血之轮回》，但流程和关卡设计有不小的改动，因此可以说是一款既是《血之轮回》又非《血之轮回》的作品，由于 PCE 版《血之轮回》因为宗教问题并未在海外发行，因此在 2007 年《恶魔城 X 年代记》发售前，《恶魔城 XX》其实一直都被玩家及媒体当做《血之轮回》海外版看待（实际上本作海外版的标题就是《Castlevania Dracula X》）。

《恶魔城 XX》没有使用《血之轮回》卡通动画风格的人设，而是邀请了以绘制《罗德岛战记》插画而闻名的山田章博为本作绘制角色，



游戏的整体画风相比原版更为厚重。《恶魔城 X 血之轮回》素质虽然优秀，但使用 CD-ROM 作为媒介这点也成为了限制其移植到同期 16 位机上的双刃剑，受 SFC 卡带容量的限制，《恶魔城 XX》更改了部分故事设定，删除了过场动画和语音对话。其他内容也有着明显的缩水和劣化，例如原版 4 位 NPC 只剩下玛莉娅和阿妮特，



救助缇拉和伊莉丝的部分被删除；游戏只可操作里希特一人，无法使用玛莉娅；总关卡数量从原版的 13 个缩水到 9 个，敌人的种类也有不同程度的削减；尽管因为 SFC 机能的提升，本作在一些画面特效和效果音方面有所提升，但在玩家中的整体评价比起《血之轮回》还有明显的下降。另外或许是玩家们反映《血之轮回》难度偏低的缘故，《恶魔城 XX》的整体难度大幅上升，尤其是最终 BOSS 德古拉伯爵的战斗场地中加了一堆即死落穴，使得战斗场地异常狭小，让玩家们叫苦不堪。“史上最卑鄙的德古拉”的称号由此而来。

《恶魔城X年代记》



Konami 在 2007 年 11 月 8 日，于 PSP 平台上推出了《血之轮回》的完全重制版《恶魔城 X 年代记》，这部作品还收录了原版《血之轮回》与《恶魔城 X 月下的夜想曲》的移植版。重制版《恶魔城 X 年代记》虽然内容和玩法没有改变，但是画面与建模改为 3D 制作，操作手感和敌人配置上稍有调整，更易于玩家上手。小岛文美也为本作重新绘制了 12 岁的玛莉娅及其他三位女性人质的人设，根据救出人质状况追加了坏结局路线和挑战伯爵第三形态的真结局路线，原版《血之轮回》的德古拉伯爵因为实力过弱招致了玩家们的大量吐槽，因此《恶魔城 X 年代记》中伯爵的第三形态难度设计得颇高，挑战性十足。

除此之外，原版《血之轮回》中作为二周目隐藏要素的第 5' 关在《恶魔城 X 年



代记》进行了大幅度改良，并追加了全新 BOSS 多头蛇海德拉（原版 5' 关通过后会直接进入 6 关），再加上音乐收集、BOSS RUSH 模式等要素的加入，《恶魔城 X 年代记》可以说是一部非常有诚意的重制作品，也很适合接受不了 PCE 原版画面的玩家补课。此次 PS4 版的合集并未收录本作实属可惜。

附：PS4版《恶魔城X合集 月下夜想曲&血之轮回》中《血之轮回》奖杯部分介绍

在 PS4 版《恶魔城 X 合集 血之轮回 & 月下的夜想曲》中也为这两款游戏追加了奖杯的设定，不少奖杯都颇具趣味性，涵盖了游戏中各隐藏要素和梗，这里也为大家介绍一下《血之轮回》中的相关奖杯，不过限于篇幅在解锁方法方面无法说明得很详细，关于这两作奖杯解锁的具体攻略可以参考本期 UCG“成就奖杯堂”栏目的相关攻略。

“幼きハンター”
“通じた祈り”
“医者の願い”
“ただアネットのために”

这 4 个奖杯也就是分别营救游戏中的 4 位人质玛莉娅、缇拉、伊莉丝和阿妮特，这也是游戏完成度达成 100% 的必要条件，她们的位置分别在第 2 关、第 3' 关、第 4' 关和第 7 关，由于第 2 关要救玛莉娅就不能进入隐藏路线，因此一周目内是无法达成 4 人全救出的，必须在通关一次后开启选关功能重打之前的关卡才行。

“ナイスキャッチ”

在《血之轮回》中打倒每个 BOSS 之后，半空中都会出现一个魔法水晶掉落到地面，之后才会出现本关结算画面，操作角色提前来到魔法水晶的落点并跳起，在魔法水晶还未落地之前获得成为了很多玩家过关后的余兴之一，这一操作被做成奖杯可以看出 PS4 版的制作组中还是有很懂的铁杆骨灰粉嘛。

“鞭の乱舞”

延长鞭是《血之轮回》中里希特的隐藏技巧之一，方法是按攻击键甩鞭后立刻按下角色面向的方向键，鞭子的攻击距离会变得更长且会发出白光，这一招可以让玩家在某些极限距离命中敌人，而本作中要获得此奖杯的话需要用这招打倒累计 15 个敌人。

“二度と来るな”

在 4' 关走隐藏路线通过木筏漂流战后可以找到一名船夫，他会将玩家送到对岸，不过上岸后再跳回船上的话，第一次船夫会说“给你个好东西吧”然后丢出一个回复道具，再回到船上，船夫会说“再给你个好东西吧”然后丢出钥匙副武器（过关必须），而第三次及再后跳回到船上，船夫会说“二度と来るな（别再来了）”然后丢出一个暂时无敌道具并获得奖杯。

“ヴァンパイアハンター”

《血之轮回》中有着以无伤状态击破 BOSS 可以获得 1UP 的奖励的隐藏设定，而本作中也对此追加了奖杯。无伤判定标准是过关时体力是否是 100%，因此即使在关卡道中受伤，只要在挑战 BOSS 前回满体力并无伤击破 BOSS 即可。

“ここはお前のいるべき世界じゃない”
“見くびったのが運のつき”

这两个奖杯分别是用里希特和玛莉娅击破最终 BOSS 德古拉伯爵后解锁，总体来说使用玛莉娅打德古拉比里希特容易很多，不过使用里希特时只要用好背身二段跳躲火焰弹，二阶段放 IC 回避伯爵跳起压杀的话其实也不是很难。顺便一提，《血之轮回》中里希特击败德古拉之后的那段结局对话在《月下的夜想曲》的序章战中被放在了里希特和德古拉战斗之前（细节略有变化）。

“フルベルモンティー”

完成度 100% 是每个《血之轮回》玩家的终极目标，要求全 BOSS 击破、全关卡完成以及 4 名人质救出，同时还需要走完各关的隐藏路线，由于 5' 关必须通关后才能攻略且难度较高，建议玩家一周目攻关完成，开启选关模式后使用玛莉娅逐步回收。另外因为玛莉娅打不了序章，假如玩家一上来就使用幸运名字 X-X！ V''Q 直接开启选关模式的话，不要忘记使用里希特打一遍序章死神战。



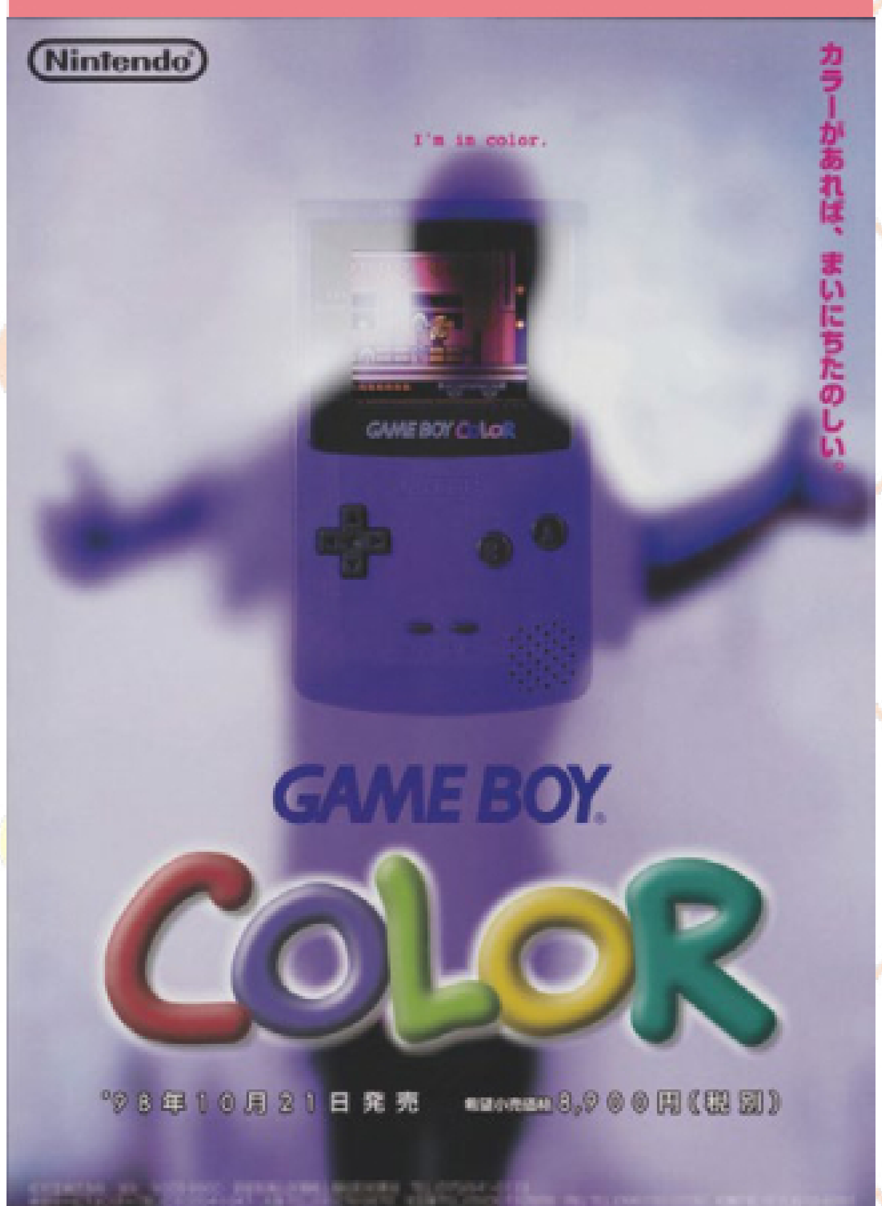
GAME BOY COLOR 二十周年纪念！GBC 的 20 个豆知识

文 果汁　美编 01

1998 年 10 月 21 日，这是许多玩家所喜欢的掌机 GBC 的发售日。GBC 全称“GameBoy Color”，是任天堂推出的掌机 GameBoy 的彩色版。为了纪念这台曾给无数玩家带来快乐的掌机，本文整理了关于 GBC 的 20 个豆知识，让读者们能更好地了解这台已经退出历史舞台，却依然留在玩家回忆当中的宝物。

注：豆知识一词出自日语的“まめちしき”，特指一些不太引人注意的小知识。

豆知识 1 发售时的标语



“只要有色彩，每一天都很快乐”、“布满色彩的喜悦”。如图中海报那般，GBC 发售时的标语便是突出其有颜色的世界，GB 后面多出的一个“Color”对于当时习惯了黑白画面的玩家来说可是十分轰动的变革。

豆知识 2 人气第一的颜色



GBC 当年也推出了许多不同颜色的版本，根据任天堂的官方网站，当年人气第一的版本是透明紫。顺带一提，当年提案透明紫这一颜色的便是当时的任天堂社长山内溥。6 种基本颜色中，人气从高到低的排名分别是透明紫，透明色，蓝色，紫色，黄色，红色。

豆知识 3 液晶画面的色彩





GBC 的液晶画面能够使用 32000 种以上的颜色，并最多同时能显示 56 种颜色。同时考虑到省电和带到郊外也能够游玩的便利性，屏幕采用了不使用背光源的发射型 TFT 液晶显示屏。

豆知识 4 第一台附带绳孔的掌机



当年手机已经在年轻人群体中普及，因此防止手滑脱落的绳孔设计是 GBC 广受好评的设计之一，这个绳孔位于机子的左上。

豆知识 6 偏小的尺寸

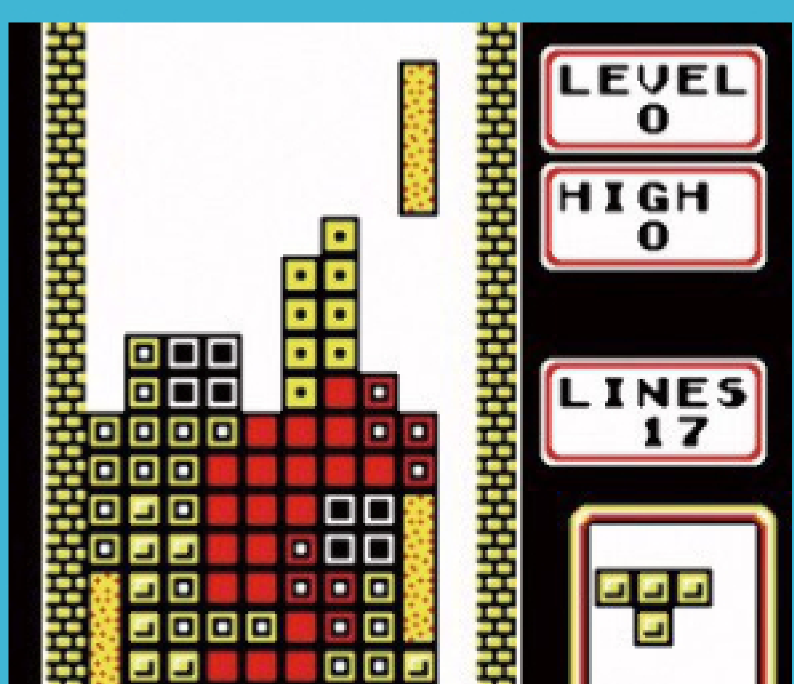
虽然视觉效果非常明显，但实际上 GBC 的尺寸比起初代 GB 并没有缩小太多。初代 GB 的尺寸为：高 148× 宽 90× 厚 32mm；GBC 的尺寸则为：高 133.5× 宽 78× 厚 27.4mm，从数据上来说尺寸并不会差太多。比较明显的差别是重量，初代 GB 的重量为 220g，GBC 为 138g，再加上 GBC 所需电池数量是 GB 的一半，因此总体算起来 GBC 的重量几乎要比 GB 轻一半。

由于不少玩家接触 GBC 都是年龄较小的时候，所以 GBC 在记忆当中或许会显得比较大，但实际上它是一台又小又轻的便携掌机。



豆知识 5 以前的游戏也能带色游玩





▲分别在 GB、GBC 画面下的俄罗斯方块。

即使是在 GBC 推出前发售的 GB 游戏，也能在 GBC 下以上色的形式游玩。最多十种颜色会自动进行配色，让黑白画面变得丰富多彩。配色有 12 种模式之多，开动掌机时在显示“GAME BOY”的画面中，利用十字键和 A、B 键的组合能够变更配色模式。

豆知识 7 GB 家族中第二续航力

GBC 虽然是在 GB 家族中惟一采用了颜色液晶屏幕的机子，但电池的续航时间却是 GB 家族中堂堂的第二名。而且，第一名的初代 GB 是 4 个 5 号电池的 35 小时续航时间，而 GBC 是 2 个 5 号电池续航时间约 20 小时，光算电池数量的话 GBC 的续航力可是比初代 GB 还要高的！总而言之，GBC 可以说是 GB 家族中省电性能相当优秀的机子。

豆知识 8 能够与手机连接



任天堂曾推出周边机器“移动适配器 GB”（原名：モバイル GB アダプタ），通过这个周边玩家可以与其他玩家进行通讯对战或是资料交换，并获得厂商发送的最新消息。对应这个周边的游戏有《携带高尔夫》、《精灵宝可梦 水晶版》、《GB 大战争 3》等等。

豆知识 9 本体颜色不止 6 种

▶《樱花大战 GB》纪念版本，配合《樱花大战》的印象做成了粉色的模样。



豆知识 2 部分介绍过 GBC 本体的人气颜色，其实除了最初推出的 6 种颜色以外，任天堂还推出过很多与人气 IP 联动的限定机种。这些限定机种的颜色都是与主题符合的特别颜色。

豆知识 10　与这些游戏机是同期兄弟

在 GBC 推出的 1998 年，还有这些“兄弟”产品们发售喔！



▲《口袋比卡丘》（1998 年 3 月 27 日发售），内藏了计步器的小型游戏机，根据步行的步数能与皮卡丘的关系变好。



▲GBL（1998 年 4 月 14 日发售），全称『GameBoy Light』，采用了搭载背光源的液晶屏幕，即使在暗处也能轻松游戏。



▲NGP（1998 年 10 月 28 日发售），全称“NeoGeo Pocket”，由 SNK 发行的掌机。虽然是黑白画面，但很快就在半年之后发售了有色版的 NGPC。



▲DC（1998 年 11 月 27 日），全称“Dreamcast”，由 SEGA（现 SEGA Games）发行的家用机。一大亮点是搭载了网络通信用的解调器，可惜在后来与 PS2 的商战中败下阵来。

豆知识 11　卡带的差异

在 GB 时代的 ROM 卡带基本上都是灰色的卡带，不过自从 GBC 发售以后卡带的样式也发生了变化。GBC 专用卡带为透明，同时对应 GB 和 GBC 的卡带为黑色。

除了颜色以外，GBC 专用卡带的形状也与 GB 卡带不同，主要就是如图的右上角的形状，GB 卡带右上角会有一个凹陷，GBC 专用卡带则没有。这样的设计其实是花了心思的，因为 GB 在开启电源的时候会弹出制动器，恰好卡住游戏卡带的凹陷。而 GBC 专用卡带因为没有这个凹陷，导致制动器会卡住让掌机无法通电。实际上这样的设计就是让 GBC 专用卡带无法在 GB 中启动。



豆知识 12

成为 GBC 后改变的东西

装载 GB 卡带的是一个透明的塑料制卡盒，但 GBC 专用卡带就改成了用纸制卡盒来装。



豆知识 13

店铺无法购买的梦幻游戏

说到这点不得不提及任天堂在日本国内的便利商店罗森提供的特殊服务——任天堂力量。此项服务是任天堂仅在日本国内制作销售用的闪存卡带，属于 SFC 和 GB 的外设卡带，可为玩家提供将游戏下载到外设卡带上的服务。顺带一提，任天堂也在中国大陆的神游机上采取过类似的销售方式。与此项服务相关的专用游戏便是《超级马力欧

兄弟 豪华版》和《气球大战 GB》，在任天堂力量服务已经停止的现在可以说是两个梦幻游戏了。不过《气球大战 GB》在 3DS 的 Virtual Console 服务上还可以游玩，《超级马力欧兄弟 豪华版》则在 2013 年 12 月 10 日 ~2014 年 11 月 13 日于 3DS 平台免费赠送过。



▲任天堂力量的外设卡带。



▲《气球大战 GB》的游戏画面。

豆知识 14

首次让 SEGA 在其他平台上发售游戏的掌机

在当时的年代，SEGA（现 SEGA Games）和任天堂是处于硬件与软件开发商的长年“好敌手”关系。由于这层敌对关系，所以在 SEGA 旗下的人气 IP《樱花大战》会在 GBC 上推出单独作品，在当时可是在业界引起了轰动。顺带一提，GB 版的第一作《樱花大战 GB 檄·花组入队》是由 Media Factory 发售的，而第二作《樱花大战 GB2 闪电作战》才是惟一一个以 SEGA 名义发售的 GB 游戏。



▶《樱花大战 GB2 闪电作战》游戏画面。

豆知识 15

给电视遥控器带来影响的游戏



▲红外线通信端，笔者的记忆中似乎没有用过它（笑）。

GBC 本体上方的红外线通信端，不仅能用来进行通讯对战和资料交换，还能接收电视或空调遥控器发出的红外线信号。有部分游戏利用这一点来增加游戏的额外要素，比如《真·女神转生 恶魔之子 白之书》便是利用这一点，在仲魔合体中使用时能合成珍稀的仲魔。



▶《真·女神转生 恶魔之子 白之书》，前作《黑之书》和《红之书》还被改编成 TV 动画，算是系列庞大分支中稍微偏向低龄化的一个分支系列。

豆知识 16

在掌机发售前已经推出的对应游戏

首款对应 GBC 的游戏是《勇者斗恶龙怪兽篇 泰瑞仙境》，发售日期是 1998 年 9 月 25 日，距离 GBC 发售约 1 个月前。当初的卡带颜色是灰色的，但在 GBC 发售后也变为了黑色卡带。





◀▲笔者最早接触的 GB 游戏之一，也是“《勇者斗恶龙怪兽篇》系列”打响名号的经典作品。3DS 上曾推出重制版。

豆知识 17

最早发售的 GBC 专用游戏

第三方：《Top Gear · 口袋版》（Kemco）/1999 年 4 月 23 日发售。

任天堂：《马力欧高尔夫 GB》/1999 年 8 月 10 日发售。



▶《马力欧高尔夫 GB》游戏画

豆知识 18
定价最高的游戏

（限定版，硬件同捆版除外）

《Jaguar Mishin 刺绣专用游戏 马力欧家族》，2001 年 9 月 10 日发售，定价为 6800 日元。



豆知识 19
最后发售的游戏

任天堂：《携带高尔夫》+ 移动适配器 GB 套装 /2001 年 5 月 11 日发售。

第三方：《哆啦 A 梦的学习少年汉字读写大师》（小学馆）/2003 年 7 月 18 日发售。

豆知识 20
FAMI 通评分最高与最低的游戏

最高：《不可思议的迷宫 风来之西林 GB2 沙漠魔城》，2001 年 7 月 19 日发售，评分为 38 分（10/9/9/10）。

最低：《全日本少年足球大会 目标日本第一！》，2001 年 9 月 7 日发售，评分为 14 分（4/3/4/3）。

额外附录：
GBC 专用游戏销量榜 Top10

注：表格内为日本国内的销量，含多版本游戏总销量。

排名	游戏译名	日文原名	发售时间	累计销量
1	游戏王决斗怪兽4 最强决斗者战记	游☆戏☆王デュエルモンスタ-ズ4 最强决斗者战记 游戏デッキ·城之内デッキ·海马デッキ	2000年12月7日	221万163套
2	精灵宝可梦 水晶版	ポケットモンスタ- クリスタルバ-ジョン	2000年12月14日	187万1307套
3	塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章·大地之章	ゼルダの传说 ふしぎの木の实 时空の章·大地の章	2001年2月27日	74万6054套
4	游戏王决斗怪兽III 三圣战神降临	游☆戏☆王デュエルモンスタ-ズIII 三圣战神降临	2000年7月13日	72万6518套
5	勇者斗恶龙III 传说的开始	ドラゴンクエストIII そして传说へ…	2000年12月8日	63万8551套
6	滚滚卡比	コロコロカ-ビィ	2000年8月23日	56万3914套
7	哈姆太郎2 小仓鼠大集合	とっとこハム太郎2 ハムちゃんず大集合でちゅ	2001年4月21日	49万7061套
8	马力欧网球GB	マリオテニスGB	2000年11月1日	35万7987套
9	哈姆太郎 朋友大作战	とっとこハム太郎 ともだち大作战でちゅ	2000年9月8日	34万3950套
10	瓦力欧大陆3 不可思议的音乐盒	ワリオランド3 不思议なオルゴ-ル	2000年3月21日	25万5536套



